DVD ROM

2 Teljes játék

Creature Conflict The Clan Wars

El Matador

PC Guru

Magyar[...]zág [...]olvasottabb játékmagazinja

1896 Ft 2007/13

Crysis

Teszt

Teszt 56. oldal

Unreal Tournament 3

A negyedik bajnokság minden eddiginél jobb lett

NFS Prostreet

Mintha nem is Need for Speed lenne...

Teszt

Extra 34. oldal

Folytatása következik?

Tíz sorozat, melyek új esélyt érdemelnének

Teszt 50. oldal

Call of Duty 4 Modern Warfare

Új környezet, új élmény, új etalon

The Witcher

Az év legjobb PC-s szerepjátéka

Teszt

Uncharted Drake's Fortune

+16 OLDAL konzol melléklet

© 2007 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a Need for Speed márkanév az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államok és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A 'Nissan' és a NISSAN termékek neve, logója, jelzései védjegyeinek és/vagy szellemi tulajdonjogainak birto a NISSAN MOTOR CO., LTD., melyeket az Electronic Arts Inc. licenc alapján használ fel. A Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 és kapcsolódó szimbólumok, emblé és arculat a Toyota Motor Corporation szellemi tulajdonát képezik, felhasználásuk engedéllyel történik. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblém továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE, az Xbox LIVE embléma és az Xbox embléma Microsoft cégcsoport védjegyei. A NINTENDO DS, Wii ÉS A Wii EMBLÉMÁK A NINTENDO VÉDJEGYEI. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajd

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

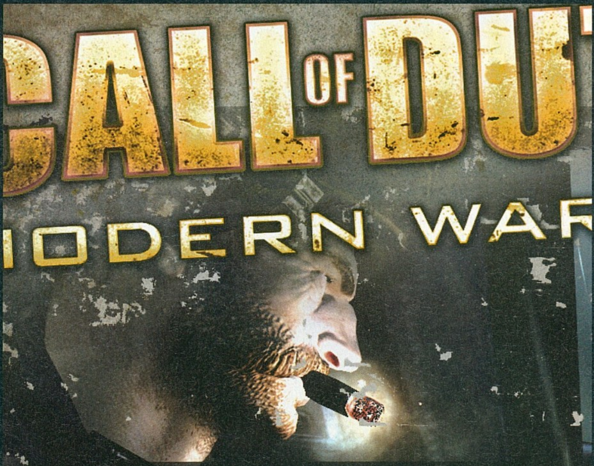
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A HÓNAP JÁTÉKA:
Call of Duty 4: Modern Warfare

Sokáig vívódtunk, hogy a gyönyörű Crysis vagy a végtelenségig csiszolt Call of Duty érdemli ki eme megtisztelő címet. Végül a CoD 4 mellett döntöttünk. Az Infinity Ward ugyanis mind az egy-, mind a többjátékos módban mesterművet alkotott. A hab a tortán, hogy a Modern Warfare még a gépigény tekintetében is jelesre vizsgázott. Egy szó mint száz, a háborús FPS-eknek új etalonja született!



Sziasztok!

Az idei év egyértelműen legerősebb számát tartjátok a kezetekben, a most beérkezett játékok mennyisége és minősége minden képzeletünket felülmúlta! A Call of Duty 4 a háborús FPS-eket emelte egy teljesen új szintre, a Crysis pedig felülmúlhatatlan képi világával vált legyőzhetetlenné. Végre befutott a kiváló Witcher is és megérkezett a várva várt Gears of War PC-s változata is – ami helyhiány miatt csak a következő számunkban kapott helyet.

Címlapsztorink az évek óta készülő Unreal Tournament 3 lett! A döbbenetes képi világú csapatalapú FPS pont olyan lett, mint vártuk. Egy forradalom nélküli, de végletekig csiszolt program, ami a nagyszerű Witcherrel egyetemben magyar felirattal kerül a boltokba.

A jó hírek mellett sajnos van rossz is. Ádáz küzdelmünk az Activisionnal újabb áldozatot szedett. A Doom 3 jogait ugyanis – szerződés ide vagy oda – a lapzárta pillanatában felbontották. Hogy miért, erre egyelőre nem kaptunk választ. Elkezdtünk küzdeni újabb címekért, de hogy mi lett a befutó arra csak a lap hátsó felében kaptok választ!

A Guru legyen Veletek!

Sasa

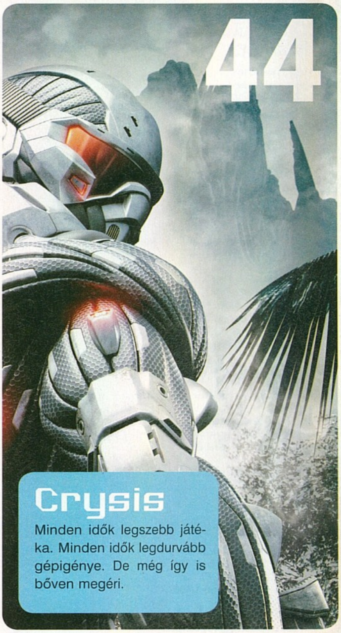
Figyelem!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. DECEMBER 14-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



Előzetes

012 **Iron Man**

015 **Brütal Legend**
Tim Schafer stílust váltott, most egy metálzenére komponált akciójátékkal hódítja meg szívünket

017 **Sabotage**
017 **Játékfejlesztői Halloween**
019 **Space Siege**
020 **Europa Universalis: Rome**
022 **Viva Pinata**

026 **Operation Flashpoint 2**
A realisztikus háborús FPS folytatása új fejlesztőcsapattól érkezik, egészen durva grafikával!

032 **Bionic Commando**
A húsz éves konzolos kedvenc teljesen megújulva tér vissza, ezúttal PC-re is.

038 **Folytatása következik?**
A Bionic Commando visszitérésén felbátorodva tíz régen magára hagyott sorozatot idézünk fel

040 **SimCity Társadalmak**

Teszt

044 **Crysis**
Nem kicsit vártuk már - de szerencsére beváltotta minden, hozzá fűzött reményünket. Igaz, közben egy szemvillanás alatt elavult lett minden gépünk...

050 **Call of Duty 4**
Döbbenetes új etalon a háborús FPS-ek színterén

056 **Unreal Tournament 3**
Az UT3 ugyan nem váltotta meg a világot, nem újította meg a sorozatot, de így is imádtuk

062 **Need for Speed Prostreet**
Nagyon szép az új NFS, mégis csalódást okozott...

068 **The Witcher**
074 **Pro Evolution Soccer 2008**
077 **Sam and Max 2.1**
078 **FEAR: Perseus Mandate**
080 **A legjobb rosszak**
A rosszpcjatekok.blog.hu kedves tulajdonosával beszélgettünk el az igazán rossz játékokról

082 **TimeShift**
084 **Jericho**

086 **Guitar Hero 3**
A Santana-mániás Stöki mindenkinek elmagyarázza, hogy miért is az év egyik legjobb játéka a GH3

090 **Juiced 2 Hot Import Nights**
092 **Sherlock Holmes vs Arséne Lupin**
094 **The Bee Movie Game**

Hardver

116 **Belkin SpeedPad**
Meglepő egér/billentyűzet-keverék

119 **Motorola RAZR2 Luxury Edition**
Sok értelme nincs, hogy egy telefont 18 karátos aranyberakásokkal díszítsenek fel, de most már legalább ilyen is van...

120 **Nokia n810**
A Nokia új öszvérje mindent tud, amit egy okostelefonnak tudnia kell; csak épp telefonálni nem lehet vele

122 **GeForce 8800GT teszt**

125 **iPod Touch**
Tulajdonképpen egy iPhone, csak éppen a telefon-komponens nélkül

126 **Intel X38**

Witcher

Bionic Commando

68 Rengeteg akció, még több tápolás - a lengyel Witcher végre megérkezett

Unreal Tournament 3

128 **3D kamera**
Részt vettünk az első tényleg gondok nélkül működő 3D-s kamera magyar bemutatóján

Rovatok

096 **Játékmentőöv**
098 **Nosztalguru**

132 **HAG**
Netre másolt telefonadatok, mazochista FPS-élmény, idegen fertőzések

134 **Hardvermentőöv**
135 **Szoftvermentőöv**
136 **Levelezés**

138 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, no meg társasjáték. És ahogy ígértük, a zene is visszatért. Plusz egy óra videó-külvilág a DVD-n!

Mi volt az első játékgép vagy játékprogram ami igazán lekötött?

Sasa

Én tényleg rég kezdtem, úgy hat éves lehettem, mikor először próbáltam ki az import Pong-masinát, amit főleg a gép ellen toltam. Azt követően jött a Philips ma már elfeledett videójátéka, cserélhető kártyákkal; és iszonyatos mennyiségű időt töltöttem el még a legbutább várrombolós programmal is!

Bate

Az első platform az életemben a C64 volt, amin rengeteg játékot nyúztam, már óvodásként is. Az első játékok amik igazán lekötöttek, olyan klasszikusok voltak, mint a Mission Impossible és az Elite, de mind a mai napig feledhetetlen élmény a Rambo első digitális verziója is...

Joc

Első videojátékom egy Videoton TV játék volt. A zöld szörnyeteg elemről is működött, így mondjuk egy autóakkumulátorról üzemeltetett Junoszty TV-vel megvadítva a rendszert, akár a világ végén, a civilizációtól elzárva is be lehetett üzemelni a szocreál szórakoztató központok netovábbját...

Gaben

A járókában töltött első éveim ködös emlékképei között egy gumitörpe körvonalai rajzolódnak ki. Az egyik volt a hétből, sípolt, leharaptam az orrát... többre nem emlékszem. Legelőször a C 64-es Internationale Karate és az Mission Impossible szögezett a 12 colos monitor zöldben vibráló képernyője elé.

Ricco

Próbálom felidézni a történelem előtti időket, amikor én még kissrác voltam, de sajna nem nagyon megy. Talán valami kártyajáték lehetett, amit először megkedveltem, majd később átszoktam a játékteremekben található Golden Axe nevű csodajátékra, ami aztán C64-en is meghódított.

Grath

Nem tudom, hogy a kvarcjátékkal, vagy a ZX Spektrummal indult a "karrierem", de igazi függővé csak a C64 kitartó nyúzása során váltam. Wizard of Wor, Archon, és huss, vagy 200 óra el is szállt az életemből, plusz szereztem egy életem végéig tartó addikciót. És erre büszke vagyok!

Miguel

Korosztályomhoz méltóan nekem is a Commodore 64 volt az első játékmasinám. Hosszan lehetne sorolni az akkor menőnek számító címeket, de az első, ami igazán a gép elött tartott, az a Commando című program volt, a maga felülnézetes, mászkálós mivoltában, lenyűgöző grafikával...

Darths

Első játékmasinám egy TV-re köthető szerkezet volt, két tekergethető kontrollerrel, amin csupán egy játék volt, talán Pong névre hallgatott. Az első komolyabb program amivel már egy 386-os PC-n játszottam, a zseniális Moonstone volt, az akkoriban brutálisnak számító játékmenetével...

írta · NightBagoly

fejlesztő > **Plastic Reality** kiadó > **Cenega** web > **www.elmatador.net**

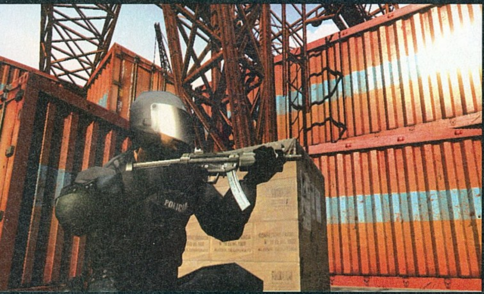
Az idei hónapban ismételten kiszúrtak velünk az égiek: az utolsó pillanatban probléma állt be a beígért teljes játékkal kapcsolatban (a Paraworld sem tűnik el, csak tolódik). Mi azonban úgy döntöttünk, méltóképpen kérünk tőletek bocsánatot a történtek miatt, a mostani számban ugyanis egyből két, alapjában véve pokoli szórakoztató programot szereztünk be nektek: az El Matador a Max Payne nyomdokain indul el, hogy egy sodró akciójátékban pontot tegyen a latin alvilágra, míg a Creature Conflict a méltán sikeres Worms-sorozat egy jól sikerült újragondolása. Fogadjátok őket sok szeretettel!

Az első díszpinty, amit kinéztünk nektek, valójában nem nevezhető éppen könnyed kikapcsolódásnak: az El Matador ugyan is egyike azoknak a játékoknak, amelyeknek varázsa éppen a nehézségben rejlik. A szaksajtó talán pont emiatt meglehetősen vegyesen értékelte ezt a gyöngyszemet és nekünk is le kell szögeznünk: a cucc nem éppen sétagalopp, de megéri a „szenvedést".

Victor Corbet egy igazi, régi vágású fickó: semmilyen más vágya nincs, mint hogy a kábszerosztály ügynökeként végezzen a drogbárókkal. Ha a mostani munkáját siker koronázza, talán a világ egy jobb hellyé válik, azonban semmi sem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik, menet közben pedig kiderül, hogy nem csak a maffia embereitől kell tartania, valaki ugyanis a saját csapatából is a rosszfiúkat segíti. Beindul tehát az igazi, klasszikus vérgőzös mészárlás, az egyik sarokban Victor, a másikban pedig konkrétan az egész világ.

Ha azt mondjuk, hogy a játék filmszerű, nem hazudunk. A klasszikus, minőségi akciómozik helyett azonban a készítők elsősorban a tévéfilmek világából merítettek, tették mindezt annyira profin, hogy egy hozzám hasonló Dolph Lundgren

Szerencsére a technológiai fölény a mi oldalunkon van



Az átvezető jelenetek, párbeszédek a D-kategóriás filmek hangulatát sugározzák

rajongónak ez a program maga a mennyország. Itt nincs szürke árnyalat, mindenki vagy jó, vagy gonosz, a feladatunk pedig nem meglepő módon az, hogy afféle bábként végigsodródjunk a sztorin, miközben bájosan buta beszólásokat, és párbeszédeket hallgatunk meg. Ami miatt azonban az El Matador nem lett egy afféle délutáni program, az a nehézsége. A legtöbb játékban ugyanis az ellenfelek azért vannak, hogy szépen bevárjanak minket, és látványosan lefeküdjenek után sem veszített varázsából. Lenyűgöző effektusok, remekül kidolgozott ellenfelek, izgalmas fizikai megoldások, és szoftverben igen ritkán hallható, valósághű hangeffektusok várnak felfedezésre. Természetesen mindennek ára is van: azt

Creature Conflict – The Clan Wars

Élvezet szétrobbantani a gonoszabbnál gonoszabbállatokat!

A Creature Conflict igazi kincs, amellyel a kutya sem játszott. A program a magyar Mithis stúdióiban készült közel három évig, majd pedig hihetetlen csendesen jelent meg valamikor 2005 májusában, és méltatlanul lett elfelejtve... Alapvetően egy Worms által inspirált programról beszélünk, amelyben négy különböző állati gyülekezet tagjai harcolnak a bolygók közötti hatalomért. A falkában farkas, prérifarkas és hiéna várja, hogy borsot törjön az emberszabásúak vagy a rágcsálók orra alá. A fajok és a lények mindegyike saját, egyedi képességekkel rendelkezik, így a Wormsnál több taktika kell ide. Az igazi móka akkor veszi kezdetét, amikor legfeljebb három havert sikerül beültetni a gép elé: a körökre osztott mechanikát is alkalmazó program ugyanis akár klasszikus „többen egy PC-n" metódusban is kipróbálható (persze van netes én LAN-megoldás is)!

Grafikailag (is) sikerült megütni a mércét, a küzdelmek ugyanis igazán rajzfilmesen festenek, miközben remek fizikai motor dorombol a háttérben. Zárjuk rövidre: ha szeretted a Wormsot, egy annál kissé bonyolultabb változattal találhatod szemben magadat, no meg rengeteg haverokkal vidáman üvöltözve eltöltött órával.

a beléjük pumpált ólomtól, itt a helyzet kifacsarodik: a ránk törő rosszfiúk hihetetlen pontosan céloznak, remekül használják ki a terep adottságait, egy szó, mint száz, tökéletesen értenek ahhoz, hogy vért izzadjunk, mire az amúgy nem túl hosszú játék végére érünk. Mechanikájában a Max Payne-ekben már látott stílus elevenedik meg: remek időlassítással, számtalan fegyverrel kell végigsétálnunk a kijelölt útvonalon, hogy mindenkit likvidáljunk, aki közénk, és a happy end közé állna.

Amiről még nem beszéltem, márpedig fontos kiemelni, az mindenképpen a grafikai megjelenítés. A könnyed akciófilmek a kissé suta történetet általában dögös látvánnyal kompenzálják, ez pedig tökéletesen igaz az El Matadorra is. Kevés olyan játék van, amely a megjelenése után akár csak fél évvel is még korszerűnek, látványosnak tekinthető, ez azonban még közel egy esztendő hiszem, nem túlzok, ha azt állítom, hogy az eddigi legnagyobb gépigényű teljes játékaink egyikével álltok szemben, azonban a mai hardverek mellett nem jelenthet problémát a legtöbb olvasónk konfigurációjának. Még véletlenül sem állítjuk, hogy az El Matador megváltotta a világot, de az újoncok, és a vén rókák is megtalálhatják benne a számításukat: előbbiek a 90-es évek végén divatos vért izzasztó nehézségnek örülhetnek egy picit, míg utóbbiak szájtátva bámulhatnak rá a mai napig csillogó külsőre.

Minimum gépigény

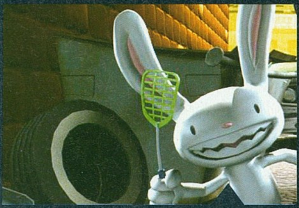
El Matador: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1.5 GB HDD

Creature Conflict: P3 1.3 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

DVD tartalom

EGYRE TÖBB ÉRDEKESSÉGGEL VÁR RÁTOK A PCG LIVE!

Ennyi volt, kinőttük a 9 GB tárkapacitást is. Jöhet a Blu-ray. Persze DVD-tartalmunk összeállításakor erőteljes korlátozó szerepet játszott két teljes játékunk mérete is, melyek hipp-hopp eltűntették a meglévő hely nagyját – és akkor jöttek a másfél-két giga méretű demók is. Ezért aztán előre is elnézést kérünk a kicsit gyérebb felhozatal miatt, reméljük, hogy a két (sőt, négy!) teljes játék kárpótolni fog benneteket! Ráadásul nem szabad elfeledkeznünk e havi PCG Live adásainkról sem, melyeket mindenáron fel akartunk rakni korongunkra. Közel egy órás Külvilág rovattal és jó néhány játékteszttel várunk titeket, melyeket feltétlen figyelmetekbe ajánlunk.



Sam & Max Abe Lincoln Must Die!

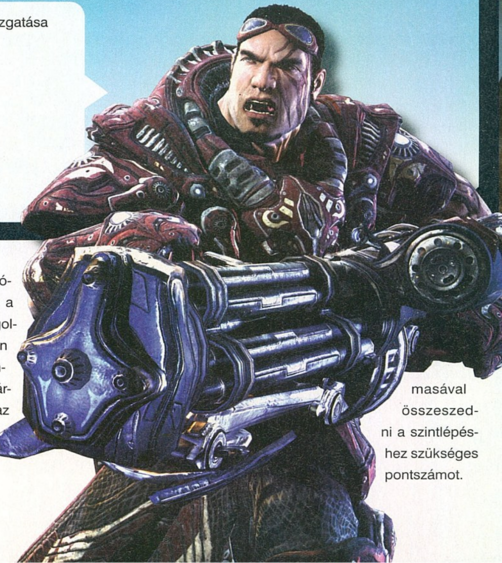
Ehavi két teljes játékunk mellé még két teljes verziós programmal kedveskedünk nektek, melyek további néhány órás szórakozást jelenthetnek a téli estékre. Az első szóban forgó program a nemrégiben megjelent hatrészes Sam & Max-sorozat legjobb, negyedik epizódja, mely „Abe Lincoln Must Die!" alcímmel került forgalomba, a második pedig (BMW M3 Challenge) az autóversenyzés kedvelőinek szerezhet kellemes perceket. Fogyasszátok őket egészséggel!

BMW M3 Challenge

Unreal Tournament 3

Egyetlen demóként árválkodik lemezünkön az Unreal Tournament 3 próbaverziója, mely 1 GB alatti méretével szinte már megrökönyödést kelt szerkesztőinkben - látva a manapság szokásos, két gigás monstrumokat. A kipróbálható változatban három pályán keresztül, két játékmódban csodálhatjuk meg a fergeteges grafikát, amihez persze nem árt egy közepesen erős számítógép sem. Annyit még megjegyeznénk, hogy indítás előtt érdemes lehet lehörpinteni egy kávét, ugyanis hihetetlenül pergős élményekben lesz részetek, amihez egy enyhén felpörgetett agyműködés erősen javaslott.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás
1-0 – Fegyverváltás
C – Guggolás
E – Járműbe beszállás
F – Tetszhalál
G – Legjobb fegyver
Q – Teleport / légdeszka



Shareware

Steam

Megy a gőzös, de még hogy! A Steam nevű játékban legalábbis e köré építettek fel egy egész programot. A remek 3D-s grafikával megáldott játékban egy bosszantó (anti)vakond folyamatosan különböző színű zöldségekkel árasztja el a kertünket, így akcióba kell lépni, nehogy mindent elborítson a növényvilág. A lehetőségeink korlátozottak, ám a lehető legmókásabb módját találták ki a fejlesztők a probléma megoldására: egy kis sínvonalon haladva tudunk körbemenni a vakond körül és hármasával tudjuk eltűntetni az elénk pakolt elemeket. A cél a megfelelő színeket párosítani, így hármasával összeszedni a szintlépéshez szükséges pontszámot.

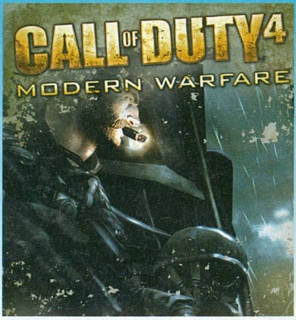
Videobemutatók a DVD-n!

Keressétek a PCG Live logóval ellátott cikkeinket az újságban, ugyanis az ezzel jelzett játékokról összeállítottunk egy videóbemutatót is, amelyben szerkesztőink és cikkíróink tömören kifejtik véleményüket az adott alkotásról. Ebben a hónapban feltétlen figyelmetekbe ajánlanánk a Call of Duty 4 és Crysis tesztjeinket, melyeket megtalálhatjátok a DVD PCG Live könyvtárán belül.

A Crysis videótesztje mellett hat másik játékbemutatót is találtok a DVD-n!

PCG Live!

Hatalmas méretűre duzzasztott PCG Live adással várunk benneteket karácsonyi számunk megjelenése előtt. Igyekeztünk még az utolsó pillanatban beesett játékokat is bezsúfolni rovatunkba, melyek közt olyan fergeteges címekkel találkozhattok, mint a Call of Duty 4, a Crysis, vagy az Unreal Tournament 3. Ezen kívül felújítottuk Külvilág adásunkat is, melybe igyekeztünk még több energiát és munkát belefektetni, s így egy közel egy órás műsorral kedveskedni nektek, mely reményeink szerint elnyeri tetszéseteket. Végezetül pedig említést érdemelnek a PCG Live Podcast rádióműsoraink is, melyeknek legújabb számait is megtalálhatjátok lemezünkön. Jó mozizást kívánunk mindehhez!



Turkáló

wTime

A wTime segítségével számítógépünk óráját szinkronizálhatjuk az interneten található atomórákhoz, ami így mindig a lehető legpontosabb időt mutatja számunkra. A programban található egy emlékeztető is, mely a beállított időpontban figyelmeztet minket az eseményekre, amiket előzőleg megadtunk, így a világ legpontosabb embere válhat belőlünk. A programhoz egyébként hozzá lehet rendelni saját NTP kiszolgálókat is, így mindig a nekünk tetsző atomórához tudjuk szinkronizálni gépünk óráját.

Játékdemó: Unreal Tournament 3

Shareware játékok: Steam / Monster Mega Mayhem / Demonstar Classic / Exocubes / Forgotten Riddles The Mayan Princess / Jewel Craft / Pirateville / Steam Brigade / Supercow / Turbo Gems

Mozi előzetesek: I-am Legend / Jumper / Rambo 4 / Sweeney Todd / We Own the Night

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Dark Sector (2db) / Mass Effect (3db) / NFS: Prostreet (2db) / LotR Online: Shadow of Angmar / Sega Rally (2db) / Gears of War (4db) / Jericho (4db) / The Witcher / TimeShift (4db)

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.4.5 / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.6 és VirtualDub 1.7.6 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.5 / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.10 - WinXP / nVidia Forceware 163.71 - WinXP / DX9.0c - 2007 augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 /Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / ACDSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIt / CDEX 1.51 / Winamp 5.5 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Everest / Fraps 2.9.2 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Killing Spree

A Battlefield 1942-re készített **Pirates** című mod folytatását (már BF2-re) egy hozzáértő, nagyjából harmincfős csapat készíti. Ezúttal elfelejthetjük a gépfegyvereket, repülőket és a modern technika minden vívmányát, a mod ugyanis az eredeti játék minden elemét korhű kalózfelszerelésre cseréli. A Pirates mod egyelőre csak a multiplayer módot támogatja, bár a készítők szerint elképzelhető, hogy a későbbi verziókban már botokkal is harcolhatunk. A játék célja nem változott, továbbra is zászlókat kell foglalnunk, a két szemben álló fél ezúttal a kalózok és élőhalottak csapata. A játékos kasztok is megmaradtak, bár kicsit átalakultak és természetesen nevük is megváltozott. Egy nagyszerűen eltalált teljes konverzió, melyet most megtalálhattok lemezünkön!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal
PC
Playstation 3
Playstation 2
Playstation Portable
XBox 360
Nintendo Wii
Nintendo DS
DVD filmek
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Act of War Gold	2 990
Afrika Korps vs D.R. HUN	1 890
AC: Murder on the Orient	2 990
Age of Empires 1 Gold	1 290
Age of Empires Collector's	2 990
Age of Empires 3 HUN	4 990
Age of Empires 3 angol	9 990
AoE3 Warchief 3 angol	7 990
Age 3 + Warchief angol*	Jön
AoE3 Asian Dynasties angol*	Jön
Age of Mythology Gold	2 990
Agon HUN	3 990
Agon 2 HUN*	4 990
Aiken's Artifact	990
A.I.M. 2	4 990
Air Conflicts HUN	1 990
Alarm of Cobra 11	2 990
Alien Shooter: Vengeance	4 990
American Conq. Div. Nat.	990
American Conquest pakk	2 990
Ancient Wars: Sparta	1 990
Anno 1503 Gold	1 990
Anno 1701 HUN	4 990
Army Racer HUN	1 990
Atlantis 3 + Evolution	2 990
Attack on Pearl Harbor H	3 990
Aura 2	5 990
Bad Day LA, HUN	1 990
Baldur's Gate Saga	3 990
Bandits HUN	690
Bard's Tale	2 990
Battlefield 1942 Anthology	3 990
Battlefield Vietnam	3 990
Battlefield 2 + Spec. Forc.	7 490
Battlefield 2 Complete	11 990
Battlefield 2142	11 990
Battlestations Midway	4 990
Battlestrike 3 féle, /db	1 990
Bee Movie (Mézengúzok)*	3 990
Beowulf (nov-dec) HUN*	6 990
Bet on Soldier	990
Bet on Solider: Saigon	1 990
Beyond Divinity	990
Bionicle Heroes	1 990
Bioshock	6 990
Black & White 2	3 990
Black Buccaneer	2 990
Blazing Angels:Squadron	6 990
Blitzkrieg Anthology	2 990
Blitzkrieg 2	4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.	1 990
Blitzkrieg 2 Liberation	3 990
Blizzard Anthology (dec.)*	3 990
Starcraft Gold,Diablo 1, Warcr.2	
Boiling Point HUN	1 990
Breed	990
Brigade E5	3 990
Brothers in Arms HUN	2 990
Brothers in Arms Earned	2 990
Bug Mania	1 990
Caesar 4 HUN	1 990
Call of Duty Deluxe	3 990
Call of Duty 2	3 990
Call of Duty 4 Modern W.	9 990
Car Industries HUN	990
Cars (Verdák)	6 990
Cars 2*	5 990
Céh 2 (Guild 2) HUN	6 990
Céh 2 kiegészítő HUN	4 990
Championship Man. 08*	10 990
Chessmaster 10th Edition	2 990
Chicken Shoot 2 HUN	990
Chrome Gold HUN	1 990
Chronicles of Narnia	1 990
City Life	1 990
City of Heroes+Villains /on.	5 990
Civilization 3 Complete	1 990
Civilization 4	2 990
Civilization 4: Warlords	3 990
Civ 4: Beyond the Sword	3 990
Civ 4 Complete	6 990
Codename Panzers P1 HU	990
Codename Panzers P2 HU	990
Colin McRae DiRT, HUN*	7 990
Command & Conquer:	
First Decade csomag	7 490
Generals Deluxe	3 990
Tiberium Wars HUN	11 990
Commandos 3	990
Commandos Strike Force.	1 290
Company of Heroes	6 990
Company of H. :Opposing	6 990
Conflict Vietnam	1 290
Cossacks 2 Gold	4 990
Counter-Strike Anthology	3 990
Counter-Strike Source	7 490
Crashday HUN	1 990
Crazy Frog Racer	1 990
Cross Racing Champ HUN	1 990
Crysis HUN	11 990
Crysis Collector's (angol)	12 990
CSI 1	990
CSI 1+2+Miami	3 690
D-Day HUN	1 890
Da Vinci Code	2 990
Dark Messiah of M&M HU	4 990
DarkStar One	1 990
Death to Spies (nov)*	4 990
Delta Force Xtreme	990
Desperados	990
Desperados 2	1 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.	5 990
Diablo 2 + Lord of D.(dec)*	3 990
Dino Crisis 2	1 990
Disciples Gold	1 890
Disciples 2 Gold	1 990
Disney klasszikusok, /db	1 990
Doom 3	3 990
Dragonshard	990
Dream Pinball 3D HUN	1 990
Driver	990
Driver 3	1 990
Driver Parallel Lines	4 990
Ducati World Champ.	1 990
Dungeon Lords Collectors	2 990
Dungeon Siege+Aranna	2 990
Dungeon Siege 2	990
Dungeon S. 2 Broken W.	3 990
Egypt 2+3 (angol)	2 990
El Matador HUN	2 990
Empire Earth 2 Gold HUN*	1 990
Empire Earth 3 HUN(dec)*	7 990
Enemy Territory:Quake W.	9 990
Enemy Terr. Collector's	13 990
Escape fr. Paradise City*	6 990
Europa Universalis 3 HU	6 990
F1 Padlógáz HUN	1 990
Fable HUN	3 990
Faces of War	2 990
Fahrenheit	1 990
Fall: Last Days of Gaia HUN	990
Fantastic Four	1 990
Fantasy Wars (nov)*	4 990
Far Cry	990
F.E.A.R. Gold HUN	4 990
FEAR Perseus Mandate H*	3 990
FIFA 06 HUN	3 990
FIFA 07 HUN	7 490
FIFA 08 HUN	11 990
FIFA Manager 06	3 990
FIFA Manager 08	11 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2002	2 990
Flight Simulator 2004	4 990
Flight Simulator X Deluxe	11 990
FS X: Acceleration (MS)*	Jön
FS 2004 ill X kieg., /-től	4 790
Football Manager 2008	9 990
Frater HUN*	6 990
Freak Out: Extreme Freer.	4 990
Freelancer	1 290
Frontline Kurszki cs. HUN	5 990
Full Spectrum Warrior	1 990
Fury (online, dec)*	10 990
Gears of War HUN (dec)*	7 990
Genesis Rising	5 990
Ghost Recon Adv. W.	2 990
Ghost Recon Adv.. W. 2	5 990
Glory of the Roman Emp.	1 990
Godfather (Keresztapa)	3 990
Golden Compass (dec)*	9 990
Gothic 2 Gold	1 990
Gothic 3 HUN	4 990
Grand Theft Auto 3	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	3 990
GT Legends HUN	1 990
GTR (FIA GT R.) HUN	1 990
GTR 2	4 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions	6 990
Guild Wars+Factions	11 990
Guild Wars Nightfall	6 990
Guild W Eye of the N. kieg.	5 990
Guild Wars+Eye of the N.	9 990
Gyűrűk Ura Király visszat.	3 990
Harc Középföldéért	1 990
Harc Középföldéért 2.	3 990
HK2: Boszorkánykirály	7 490
Haegemonia Gold HUN	1 990
Half-Life 2	3 990
HL 2 Orange Box	11 990
HL2,Ep.1,Ep.2,Team F. 2,Portal	
Halo	3 990
Halo 2 (csak Vista)	9 990
Harc a galaxisért HUN	4 990
Hard Truck Apocal.(nov)*	2 990
Harry Potter 1 Bölcsek k.	3 990
HP 2 Titkok Kamrája	3 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege	3 990
HP 5 Főnix rendje HUN	7 490
Hearts of Iron 2	1 990
Hell in Vietnam HUN	2 990
Helldorado('Desperados3')	6 990
Hellgate London	11 990
Heroes of Might&Magic 4	1 490
Heroes 3 alap+két kieg.	1 990
Heroes 4 alap+két kieg H	1 990
Heroes 5 HUN	4 990
H. 5 Hammer of Fate HU	4 990
H. 5 alap+Hammer.. HU	6 990
H.5 Tribes of the E.(dec)*	6 990
Hidden & Dangerous 2 G	1 990
Homeworld	990
Horsez 2*	5 990
Hospital Tycoon HU (nov)*	3 990
House of the Dead 3	690
Hoyle, 5 féle, /db	2 990
Ice Age 2	1 990
Icewind Dale Saga	1 990
IGI 2: Covert Strike	2 990
IL-2 Sturmovik 1946	2 990
Imperialism 2	990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Italian Championships	1 990
Jack Keane HUN (nov)*	4 990
Jacked	1 990
Jade Empire Spec. Ed. H	3 990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jericho (Clive Barker) HU*	7 990
Jet Storm: Modern k. HUN	1 990
Joint Task Force HUN	1 990
Juiced 2 (nov.)*	9 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN	3 990
Kane & Lynch (dec)*	7 990
Karib tenger kalózai*	1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.	2 990
Karib tenger kalózai 3	2 990
King Kong	2 990
King of the Road	990
Király visszatér HUN	3 990
Knights&Merchants 2 HU	1 990
Knights of Honor	1 990
L'ecsó (Ratatouille)	6 990
Legacy of Kain: Defiance	1 290
Lego termékek, EVM, /db	1 990
Lock On	2 390
Locomotion	1 990
Loki	6 990
Lord of the Rings Online	12 990
LotRO Gamecard 60 napos	7 990
Mafia	1 990
Mage Knight: Apocalypse	3 990
Mahjong HUN	990
Mahjongg Variety Pack 2	1 490
Mars: Letelepedés egy	690
Matrix: Path of Neo	3 990
Mechwarrior 4 Vengeance	1 290
Medal of Honor Warchest	3 990
Medal of Honor Pacific A	3 990
Medal of Honor Airborne	11 990
Medieval Lords HUN	1 990

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett.

TELEFON:
(06-1) 479-0933

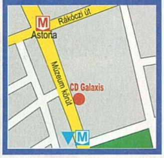
NYITVA TARTÁS:
Hétfő-Péntek
9:30-18:00

INTERNET:
www.galaxisnet.hu
vagy
www.cdgalaxis.hu

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

BKV megközelíthetőség:
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk honlapunkon találhatóak. Jelentkezés az üzletünkben.

Medieval Total War Gold....1 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 Kingdoms 8 990
Mich. Schumacher WT Kart1 990
Monopoly Tycoon.................990
Moorhuhn 4 féle, /db..........1 990
Morrowind csomag*...........2 790
Mortyr 2 HUN.....................1 990
Mortyr 3 HUN.....................2 990
Moto GP 07.........................9 990
MotoRacer 3*......................1 990
Múmin - Bujócska HUN*....1 990
Myst 4 HUN 690
NBA Live 08 ....11 990
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Under. 2...1 990
NFS Most Wanted..............3 990
NFS Carbon HUN..............7 490
NFS ProStreet HUN.........11 990
Neverwinter Nights 1 990
Neverwinter Nights pakk....3 990
Neverwinter Nights 2 ....7 990
NHL 08 ....11 990
Obscure (nov)*...................6 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion Knights of the N. ..3 990
Oblivion Shivering Isles 3 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Oil Tycoon 2 HUN 990
Onimusha 3 ....6 990
Open Season (N.. vadon) ..2 990
Outcast 990
Over the Hedge (Túl a s.) ..3 990
Overlord HUN (nov-dec)*...7 990
Overspeed HUN 2 990
Pacific Fighters HUN 990
Painkiller 2 Overdose (n)* ..6 990
Pandora's Box 1 290
Panzer Elite SE.....................990
Panzer Elite Action.............1 990
Panzer Elite Action Gold 4 990

Panzer General 3D Scorch1 290
Paradise Cracked HUN 690
Paraworld HUN..................1 990
Patriots...............................4 990
Pink Panther - kalandjai H 990
Pink P. új, 3 féle, /db* 1 990
Platoon HUN.......................1 990
Playboy the Mansion Gold.2 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HUN1 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Praetorians 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Pers. Two Thr 2 990
Pro Evolution Soccer '08 ...8 990
Quake 4 ....3 990
Race + Caterham................6 990
Rail Simulator..................11 990
Railroad Pioneer 990
Railroads (Sid Meier's) 5 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas...........6 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman 3 990
Rayman M 1 290
Rayman Raving RabbidsH 3 990
Red Faction 2 ....1 990
Red Ocean HUN* 2 990
Resident Evil 3...................1 990
Resident Evil 4...................5 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 1 990
Return to Castle Wolfenst. .2 990
Richard Burns Rally 1 290
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990

Runaway HUN 1 990
Runaway 2 HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 2 990
Rush for the Bomb HUN 3 990
Rush for Berlin Gold HUN..4 990
Sacred Gold* 1 990
Safecracker.......................1 990
Saga HUN.............................990
Sam & Max Season 1 HU* 3 990
Santa Ride 1 és 2 ....1 990
Screamer 4x4 HUN* 990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally 7 990
Serious Sam 2 ....2 990
Settlers 10th Anniversary...6 990
Settlers 5 HUN...................2 990
Settlers 6 (nov-dec) HUN* .6 990
Shadowgrounds HUN 2 990
Shark Tale 2 990
Shark Tale Fintastic Fun 1 990
Shellshock NAM 67 ....1 290
Sherlock Holmes Ezüst fülb. .990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin* .5 990
Shield..................................4 990
Shrek 2 ....2 990
Shrek 3 ....9 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak H ..11 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 Télapós Kiadás H 12 990
Egyetem............................7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet.......................7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490

Jó utat! 7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok............2 990
+Bulis cuccok....................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok..........2 990
+Télapós cuccok...............2 990
Sims, laptopra, 2féle,/db 7 490
Skoda Racer 1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Sonic Mega Collection Plus1 990
Söldner 1 990
Space Rangers 2 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2........................4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spellforce 2 Gold* 7 990
Spiderman (Pókember)......3 990
Spiderman 3 ....9 990
Spiderman Friend or Foe...6 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent .5 990
Stalin Subway 2 ....1 990
Stalingrad..........................1 990
S.T.A.L.K.E.R. 6 990
Star Heritage: Fekete K. 1 990
Star Trek Legacy................5 990
Star Wars Battlefronr 3 990
Battlefront 2 ....5 990
Empire at War 3 990
Emp.: Forces of Corrupt ..9 990
Knights of the Old Rep.....3 490
KOTOR 2 ....3 990
Lego Star Wars 1 290
Lego Star Wars 2 ....3 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
Régebbi játékok, /-tól 3 490
Starcraft+Brood War (dec)*1 990

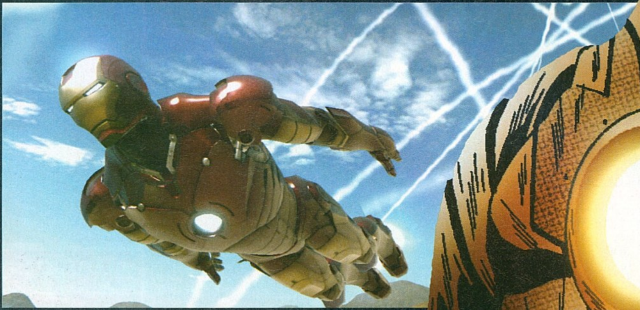
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Stranglehold......................11 990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold Legends...........6 990
Supreme Commander 7 990
Supreme Commander kieg.*.Jön
Surf's Up (Vigyázz,kész,.)..5 990
SWAT 4 Gold HUN* 1 990
S.W.I.N.E. - HUN*.................990
Swedish Classics GP.........1 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa (ősz) /online ..7 990
Tactical Ops: Assault on T .1 990
Taxi 3 Extreme Rush..........1 990
Terrorist T., 4 féle, /db,/-től .1 990
Test Drive Unlimited...........6 990
Thief 3................................1 290
Thrillville Off the Rails 9 990
Timeshift HUN (nov-dec)* ..7 990
Tini Ninja Mutant Turtles 4 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Immortal Thr. ..5 990
Titan Quest Gold................9 990
TOCA Race Driver 2 ....2 990
TOCA Race Driver 3 ....6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Total Club Manager 05.......3 990
Totally Spies HUN* 4 990
Trabi Racer 1 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania United HUN 3 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker...............................1 990
True Crime: Streets of LA ..2 990
Two Worlds 6 990

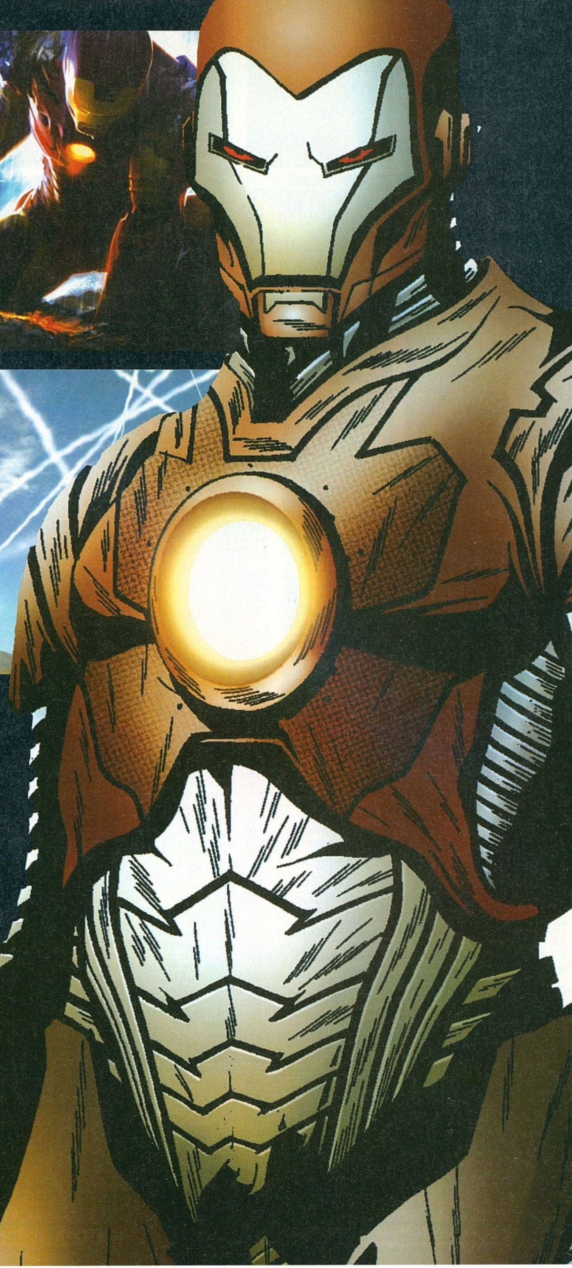
Tycoon City New York........1 990
UFO Afterlight HUN 4 990
UFO Extraterrestrials HUN 6 990
UFO Trilogy (dec)* 5 990
Ultimate Motocross 2 990
Unreal Anthology 7 490
Unreal Tournament 3 dec* .7 990
Vanguard /online 4 990
Vietcong 2..........................2 990
Vietnami forgószél HUN 4 990
Virtua Tennis 3* 8 990
Vivisector 1 990
War Front HUN 3 990
War on Terror HUN 3 990
War Train Normandia 1944...990
Warcraft 2 Battle.net 990
Warcraft 3+ Frozen T*(dec)3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 4 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
Dawn of War Dark Crus. ..6 990
Warlords 4 HUN.................2 990
Wildlife Park HUN 1 890
Wildlife Park 2....................3 990
Wildlife Park 2 Crazy Zoo ..4 990
Witcher HUN.......................7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 1 990
World in Conflict HUN 7 990
World of Warcraft /online ...3 490
WOW Burning Crusade ...4 990
WOW BattleChest.............8 990
Alap+Burning+két strat. guide
60 napos Gamecard 7 990
Worms Forts under Siege.....990
WW II Tank Commander....1 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme 6 990
You Are Empty 4 990
Zeus + Poseidon................1 590
Zoo Empire HUN 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.11.22.-12.14., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

IRON Man

Fejlesztő > Secret Level
Kiadó > Sega
Megjelenés > 2008. második negyedév





Konzolon minden képregényfilmet követ legalább egy játékfeldolgozás, mi ezek közül valami furcsa anti-kiválasztódási folyamat eredményeként csak a gyengébbeket kapjuk meg. Talán most megváltozik ez a rossz sorozat, mert az Iron Man, ha nem is tűnik 2008 legjobbjának vagy legszebbjének, mindenképpen reményt keltő alkotás. A Vasember sztorija természetesen a filmet – azaz a szuperhős „létrejöttét" – követi, de a képregényt ismerők kedvéért behoznak pár régi ellenfelet is. A játékmenet két fő részből áll: a repülés közbeni harc, illetve a földi csaták (mászkálás, csatornafelfedezés vagy ládatologatás szerencsére nem lesz). Ezek között szabadon váltogathatunk, azaz rajtunk áll, hogy a helikopterek darabokra lövésével, vagy a cyberkatonák szertehajigálásával akarunk foglalkozni inkább egy adott misszióban – mindenesetre töltésre nem kell számítanunk. A sok mészárlás közben karakterünk fejlesztésével múlathatjuk az időt, hiszen Tony Stark folyamatosan bütyköli ruhácskáját képregényben és filmen is, és persze ezt, mint RPG-elemet a programba is becsempészték.

sőt, talán Redneck Rampage is!

Reméljük mind a film, mind a játék fel tud nőni a képregény színvonalához

2004 VS 2007

Hogy melyik volt a játékvilág legjobb éve? Eddig vitathatatlanul 2004-et gondoltuk annak, de az idei esztendő bizony keményen megszorongatja azt. A tengernyi remek játékon felbuzdulva nekiálltunk összehasonlítani a két év teljesítményét, méghozzá három kategóriában: az első nyolc hónap, a karácsonyi szezon, illetve a konzoljátékok felhozatala alapján. Az biztos, hogy jó mostanában játékosnak lenni...

2004: Az akciójátékok arattak ebben az időszakban, tavasszal például a Far Cry, nyáron pedig a Doom 3 kötötte le a lövöldözésre vágyókat. Ott volt aztán még a második Splinter Cell, melynek 2 vs 2 multijával hónapokig toltuk a szerkesztőségben. Fontos mérföldkőnek számított még a magyar fejlesztésű Codename: Panzers!

2007: Jade Empire és Command and Conquer 3, World of Warcraft: Burning Crusade és Stalker. És ekkor még csak márciust írtunk. Igaz, utána jött egy kisebb szünet, de aztán jött a nyárvégi BioShock, mely elég rendesen beindította a dolgokat, és sokunk számára örök élményként maradt meg.

0 : 1

2004: FPS-téren az utolsó hónapokban sem volt gond, hisz az egy éves halasztás után a Half-Life 2 csak megjelent, és az UT 2004 is sokak kedvencévé vált. A stratégák a Sims 2-nek, a hangulatos WH40K: Dawn of Warnak, illetve remek Rome: Total Warnak örülhettek. A második Prince of Persia viszont a sorozat mélypontja lett.

2007: Már csak a mostani újságban levő játékok alapján is látható, hogy ez az év jobban sikerült, a szemközt említett játékoknak mind van jobban sikerült folytatása (vagy kiegészítője), az ilyen szempontból kakukktojás Persia helyett pedig van Crysis és Call of Duty 4, Gears of War és World in Conflict, Witcher és Guitar Hero 3...

0 : 2

2004: A Halo 2 és a GTA San Andreas voltak 2004 legnagyobb kedvencei, de ezek mellett ott volt még az xboxos Ninja Gaiden, a csúcsformában levő Burnout 3, illetve a Metroid Prime 2. És akkor Sasa nagy kedvencéről, a Metal Gear Solid 3-ról még nem is ejtettünk szót...

2007: Ha a GTA4-et nem halasztják el, még egyoldalúbb lett volna a küzdelem, de így sem kell sokat filózni rajta. PS3-on megjelentek az első jó címek (Uncharted, Ratchet), Wii-n tombol a Super Mario Galaxy, X360-on pedig van Halo 3, Mass Effect, Forza 2. Plusz God of War 2 PS2-n...

0 : 3

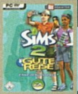
2004 is remek év volt, de egyszerűen nem közelítheti meg az idei évvégét. Legalább tíz maradandó játék, plusz kismillió "csak" jó dolog. Sose legyen rosszabb évünk...

TOP 10

AMERIKA 07.10.14-07.10.20

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Azóta is haragszunk Darths-ra, hogy annyira lehúzta a Portalt!
PC GURU 07.12 — 96%

NANCY DREW: CRYSTAL SKULL
HER . HER
Ez valami kalandjáték, kifejezetten fiatal lányoknak. Jó lehet...
PC GURU - . - — --%



THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mit is írhatnék még ide? Ez az egymilliomodik simses mondatom
PC GURU 07.10 — 78%

NWN2: MASK OF THE BETRAYER
ATARI . OBSIDIAN
Állítólag az Atari a Dungeons and Dragons jogokat is elveszítheti
PC GURU 07.12 — 75%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Értelmetlen tény no1: épp ma jelenik meg a WoW 2.3 patch
PC GURU 07.03 — 98%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Értelmetlen tény no2: Chris ezt természetesen otthon várja
PC GURU 05.03 — 97%

WOW BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Értelmetlen tény no3: Ricco ezért mérhetetlenül utálja Christ
PC GURU - . - — --%

REEL DEAL SLOTS GHOST TOWN
PHANTOM . EFX
Ez egy minden bizonnyal remek kaszinós játék
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Majd az ultra-hiper-mega Deluxe Gold verziót is vegyétek meg!
PC GURU - . - — --%

WORLD IN CONFLICT
VIVENDI . MASSIVE
Nemsokára beindul az első pénzdíjas verseny!
PC GURU 07.10 — 92%

The History Channel: GREAT BATTLES OF THE MIDDLE AGES

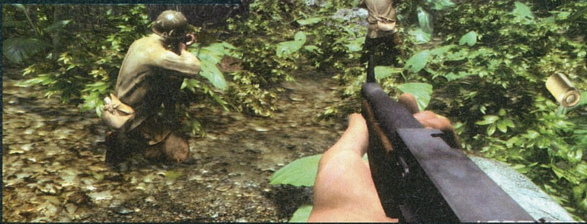
Fejlesztő > Slitherine **Kiadó >** Slitherine **Megjelenés >** 2008. harmadik negyedév

A History Channel név teljes realizmust sugallt – ám ebben az esetben ez igencsak megtévesztő lehet. Persze az igazi középkorban járunk, igazi európai csatákban veszünk részt, és a korhoz illő fegyverzettel visszük mindezt végig. A trükk ott jön, hogy erős RPG-szálat építettek a játék szinte minden elemébe. A térképen a következő sztorifeladat mellett ugyanis rengeteg mellékküldetés is található, melyek nem csak plusz pénzt, esetleg egységeket fialnak, de tapasztalati pontokat is. Minden egységünk szintet léphet, új képességeket tanulhatnak, és persze a harácsolt aranyból új felszerelést is vehetünk nekik. Maga a harc a Great Battles sorozatból (kis túlzás, ez lesz a második rész) ismerős taktikai küzdelem, szóval akinek már a Total War is túl mainstream volt, az ettől ki fog borulni, de akitől nem idegen a szintet lépő teuton lovagok ötlete, az benevezhet rá.

The History Channel: BATTLE FOR THE PACIFIC

Fejlesztő > Cauldron **Kiadó >** Activision **Megjelenés >** 2007. negyedik negyedév

Bár a Call of Duty előrelépett a (nagyon) közeljövőbe, az Activision azokat sem hanyagolja el, akik még nem csömörlöttek meg a második világháborútól. Ahogy a cím is sugallja, ezúttal a japán-amerikai összecsapások vidékére látogatunk el, de szerencsére a dzsungelharc mellett más küldetések is lesznek, például Tokió külvárosai közül is be fogunk venni egy-kettőt (sőt, a filmek nyomán természetesen részünk lesz egy heroikus zászlókitűzésben is). Más tekintetben a játék egyelőre nem tűnik többnek egy tucat-FPS-nél, persze lesznek valódi fegyverek, okosnak ígért csapattagok, no meg a szokásos multiplayer-módok – az eredeti ötletek hiányáért az alacsony ár fog mindenkit kárpótolni.



Noha a grafika megdöbbentően jó, nem számítunk CoD4-verő játékra

Brütal LEGEND

Fejlesztő > Double Fine
Kiadó > Vivendi
Megjelenés > 2008. negyedik negyedév

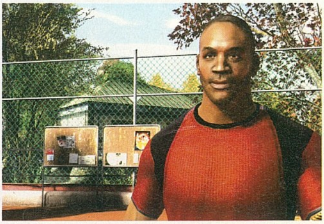
Motorok és erősítők, véres balták és bőrruhák, szilikonmellű nők és gitárszólók – nem, nem egy metáltáborról írunk, hanem Tim Schafer legújabb alkotásáról. Az eddig kalandjátékokat alkotó mester (Day of the Tentacle, Grim Fandango, Psychonauts) most teljesen más kategóriában próbálkozik: akciójáték készül, minden ma divatos vonással: valós fizika, nyílt világ, fejlett mesterséges intelligencia. A játék a klasszikus metálborítók hangulatát tükrözi: nagydarab hősünk (akit Jack Black nyomán mintáztak, és ő lesz a hangja is) egy road, azaz egy zenekarnál dolgozik, turnébuszt vezet, pakol, összedugja a kábeleket – amíg csak át nem esik egy alternatív dimenzióba. Itt hirtelen ő lesz a gonosz démonok elleni harc vezetője, azaz teljesül álma: igazi szupersztárrá válik, annak minden előnyével; megelevenednek az albumborítók, és csapatostul jönnek a dögös csajok bőrszoknyában. Sajnos a szarvas démonok is itt vannak ugyanazokról a borítókról, ők az elnyomók, akik ellen egy kisebb sereg élén kell felvenni a harcot. Általában két-tíz beosztott jön velünk a vad küldetésekre, akiket vázlatosan irányíthatunk is – rajtuk kívül pedig elektromos gitárunkkal (lángszóróval persze) és iszonyatóan nagy csatabárdunkkal arathatunk. Ja, meg egy menő kocsival is, amit nekünk kell darabokból összerakni, szépen kifesteni. A Brütal Legend hatalmas világa millió mellékküldetést is kínál, rengeteg furcsa figurával haverkodhatunk össze (köztük Lemmyvel, Dióval és Rob Halforddal), és egy félig démon szeretőt is összeszedhetünk. Nem csak metálosoknak készül, de ők rengeteg utalást találhatnak klasszikus albumokra, számokra, együttesekre.

TOP SPIN 3

Fejlesztő > PAM **Kiadó** > Take Two
Megjelenés > 2008. második negyedév

A Top Spin 3 fejlesztői a Games Convention alkalmával kizárólag egyetlen dologra koncentráltak a játék bemutatásakor: arra, hogy milyen bitang jól néz ki. Mi: Sziasztok, kik lesznek az új játékosok a harmadik részben? Ők: Nagyon sokan lesznek, de inkább nézzétek meg, hogy a karakterszerkesztővel milyen életszerű teniszezőket lehet kreálni. Mi: Milyen új játékmódok, fejlődési lehetőségek lesznek a TS3-ban? Ők: Erről még korai lenne beszélni, de nézd meg, milyen jól néz ki, ahogy a játékosok izzadnak, még a ruhájuk is sötétedik! Mi: Lesznek vegyespárosok, esetleg online bajnokságok? Ők: Ezt még nem árulhatjuk el, de nézd csak meg, hogy minden mennyire ki van dolgozva a pályákon – mozognak a ruhák, a nézők eszegetnek és tapsolnak, még a bíró is rengeteg animációval rendelkezik! Szóval annyit tudtunk meg, hogy a Top Spin 3 gyönyörű – tényleg az! –, de hogy a konkrét teniszezésen kívül még mit fog tudni, arra nem sikerült rájönnünk.

Ki mondta, hogy a teniszhez minimum ketten kellenek?



Fejlesztő > Silver Style **Kiadó** > Playlogic **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Simon the Sorcerer 4: CHAOS HAPPENS

Kezdjük talán azzal, hogy Piroska ebben a játékban egy gördeszkás-gázsprés, iszonyatosan tahó attitűddel rendelkező kölyök – és ebből mindenki le is szűrheti, hogy a negyedik Simon the Sorcerer milyen irányba viszi el az egykor sokkal békésebb humorral felszerelt sorozatot. Persze a lényeg, a klikkelős, akciórészek nélküli kalandozás, illetve az agyfájdítóan nehéz fejtörők megmaradtak, csak a stílus tolódott el kissé. A játék elején kiderül, hogy egy zöldruhás ikertestvérünk rosszalkodik a mágikus világban (többek között már összejött és szakított is a mi szerelmünkkel), olyannyira, hogy hamarosan a sitten találjuk magunkat. A kiszabadítással indul a nagy ívű kaland, mely során többek között sikerül megölnünk egy királyt, és meggyógyítanunk egy depressziós csirkét is.

Reméljük sokkal jobb lesz, mint a gyászos Simon 3D...

Eladók a hősök?!

Nagy változások várhatóak szuperhős-fronton, ugyanis a kiadó NCsoft megvette a City of Heroes és City of Villains jogait a fejlesztő Cryptictől, és ezzel az utóbbi csapat el is búcsúzott az eddig általuk gondozott-foltozott játéktól. A szétválás oka egyszerű: a Cryptic már másfél éve dolgozik következő MMO-játékán, mely stílusában hasonló lesz, viszont immár hivatalos licenc alapján készül: a Marvel univerzum mintegy 2500 hősére építkezve készülget, méghozzá a Microsoft számára. Persze az NCsoft nem hagyja magára a City of világokat, tovább készülnek a patch-ek, illetve lesz egy új játék is – hasonló játékmenettel, csak éppen valamilyen új környezetben.

TOP 10

Anglia 07.11.04-07.11.10

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Játsszd végig az egyjátékos-módot is! Most! Hardeneden!
PC GURU 07.13 **95%**

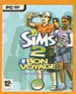
FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Te jó ég, mennyire megváltozott a borító tavaly óta
PC GURU - . - **--%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008
EIDOS . BEAUTIFUL GAME
Az angolok majdnem annyira szeretik a focit, mint a háborút
PC GURU - . - **--%**

GEARS OF WAR
MICROSOFT . EPIC
X360 után PC-n is hódít, csak kissé visszafogottabban
PC GURU - . - **--%**

HELLGATE LONDON
ELECTRONIC ARTS . FLAGSHIP
Naná, hogy az angolok ráharaptak, hisz náluk játszódik
PC GURU 07.12 **84%**

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Megkérnénk minden snipert, hogy ne a mi szervereinken lógjanak
PC GURU 07.12 **96%**



THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Három év óta az első toplista, amin nincs rajta az alap Sims 2?
PC GURU 07.10 **78%**

THE WITCHER
ATARI . CD PROJEKT RED
Nálunk magyar szinkronnal lesz kapható
PC GURU 07.13 **93%**

AOE3: ASIAN DYNASTIES
MICROSOFT . BIG HUGE
Se íze-se bűze kategóriás kiegészítő. Jobbat vártunk...
PC GURU 07.12 **78%**

WORLD IN CONFLICT
VIVENDI . MASSIVE
Chris abbahagyta, most épp a Crysisre van rátapadva
PC GURU 07.10 **94%**

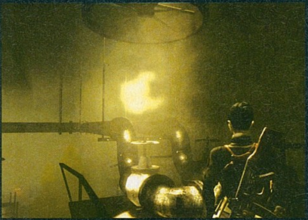
>> A 20th Century Fox készít filmet a Max Payne alapján, a főszerepre Marky Markot, azaz Mark Wahlberget választották ki

SABOTAGE

Fejlesztő > Replay **Kiadó** > GameCock **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Körülbelül egy éve adtunk hírt a belga fejlesztésű Sabotage-ról, és bár azóta rengeteg minden történt a játékkal, az eredeti megjelenési dátumot sikerült lekésni. Sőt, a nyári debütálás helyett most 2008 végére jósolják a lopakodós programot, melyben amolyan Splinter Cell-szerű élmény vár ránk, csak éppen a második világháborúban. Egy Violette Summer nevű angol titkos ügynökkel kell náci bázisokba, fogolytáborokba behatolni, és ott különféle megbízásokat teljesíteni. Bár van puskánk és pisztolyunk, a hangsúly nagyon nem a lövöldözésre került lesz, hanem a csendes, gyors „munkára". Lesz, amikor egy tábornokot kell kinyírni, és lesz, amikor egy csoport lengyel foglyot kell egy koncentrációs táborban megkeresni – de nem kiszabadítás miatt, hanem mi visszük nekik a ciánkapszulát, nehogy ki tudjanak belőlük szedni információkat. Na igen, nem egy vidám játék a Sabotage, de legalább valósághű – ugyanis egy igazi ügynök igazi kalandjain alapulnak a sztorik (mivel a hölgyet végül lekapcsolták és kivégezték, nem sok jó előérzetünk van az utolsó küldetéssel kapcsolatban).

Sam Fisher ősanyja várhatóan a játékban is csúfos véget ér majd



ÜNNEPEL
a szakma...

Halloween

Amíg nálunk mindenszentek és halottak napja alatt mindenki szomorkodik, addig a nagy vízen túl bulizás az élet, mégpedig Halloween alkalmából. A cukorkazabálás, illetve a piálás mellett az emberek kedvenc foglalatossága, hogy őszi farsangként beöltöznek jelmezekbe. A hagyományos jelmezek mellett mostanában egyre több játékkarakter tűnik fel, idén a játékfejlesztők bulijain szinte mindenhol volt egy csapat, akik a Team Fortress 2 mókás figuráinak öltöztek be. Mi ezek közül választottuk ki a szerintünk legjobban sikerült három bagázst.

BLIZZARD

NIHILISTIC

ELECTRONIC ARTS L.A.

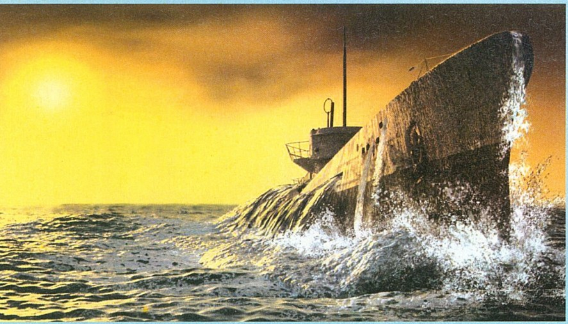
Ankh: BATTLE OF THE GODS

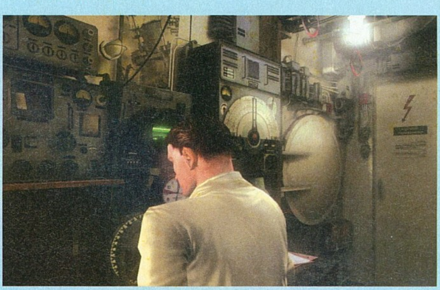
Fejlesztő > Deck 13 **Kiadó** > Xider **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Néhány számmal ezelőtt teszteltük a német kalandjáték-széria második részét, de a srácok annyira belejöttek a melóba, hogy lassanként már a harmadik rész is elkészül, legalábbis hazájukban – az angol verzióra még azért bőven kell várni. A stílus nem változik: klasszikus kalandjáték, tárgyhasználat, millió őrült karakter és a remek (?) német humor. Igaz, hőseink ezúttal minden eddiginél többet fognak utazni, többek között felkeresik Luxort (a fejlesztők olvasatában az ókori Vegas, millió kaszinóval), Assil városát és egy messzi-messzi egzotikus földet – mi mondjuk Kínát tippelünk. A grafika fejlődik, a szereplők – főleg arcmimikájuk – is sokat javult, csak a világrekord mennyiségű elmosást nem értjük; egyszerűen mindenre egy veszettül durva blur-effekt kerül, ami nem a kép kétméteres előterében van...

Silent Hunter IV: U-BOAT MISSIONS

Fejlesztő > Ubisoft Romania **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2008. második negyedév





A szépen csengő Wolves of the Pacific alcímű negyedik Silent Hunter kiváló tengeralattjáró-szimulátor volt, csak egyetlen dolog hiányzott belőle: a másik oldal kipróbálásának lehetősége. Ezt végül egy kiegészítőben kapjuk meg, a U-Boat Missions ugyanis természetesen ezt adja meg – német tengeralattjárókkal cirkálhatunk az Indiai óceán alján, vadászva a gyanútlanul pöfögő amerikai teknőkre. A nyilvánvalóan új gépek mellett kapunk egy teljesen átalakított előléptetési rendszert (a magasabb ranggal olyan előjogok járnak, mint a felderítő repülők „idézése", vagy éppen a kíséret megerősítése) és néhány különleges képességekkel rendelkező legénységi tagot. A vadászat áprilisban indul.

Akik imádnának összezárva lenni pár száz izzadó matrózzal, azoknak tetszeni fog a játék

Azt beszéli...

Bár hivatalosan még senki nem beszélt róla, az teljesen biztos, hogy X360-ra készül a **Gears of War 2**. A kérdés csak az, hogy ebből mikor lesz valami, illetve, hogy PC-re ez mikor érkezik el. Információink szerint a játék 2008 novemberében fog debütálni, és fél évre rá már meg is jelenhet a PC-s változat...

50%

A hivatalos információ: a Bioware új játékot készít a LucasArts számára. A logikus következtetés a KOTOR 3 lenne, de kémeink jelentése szerint ez nem teljesen így lesz. A frissen alakult austini Bioware-alakulat ugyanis MMO-kban utazik, úgyhogy tippünk szerint inkább egy **Knights of the Old Republic Online** lesz az új játék.

30%

Szintén a BioWare-hez kapcsolódó hír, hogy az egyre nagyobbra hízó cég rengeteg projectje közül az egyik a **Jade Empire 2**, amely egyrészt megtartja kínai gyökereit, de e mellett jelentős steampunk hangulattal lesz felvértezve. Gőzzel működő robotsárkányok, kung-fu és gépfegyverek - mi imádnánk!

20%

Fairy Tales: THREE HEROES

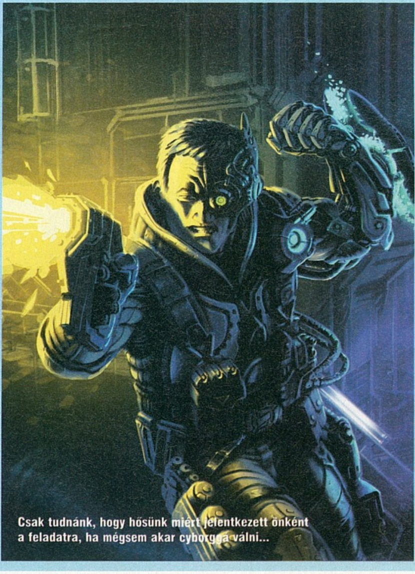
Fejlesztő > Cats Who Play **Kiadó** > Még Nincs
Megjelenés > 2008. első negyedév

Szlávföldet hatalmas veszély fenyegeti: délről érkezik a Horda (ezek mi lennénk?), keletről jönnek a szörnyetegek, nyugaton pedig a teutonok és a litvánok. Két opció van: megyünk északra és kitanuljuk a lékhorgászat rejtelmeit, vagy maradunk, és férfiként harcolunk a rosszarcúak ellen. Mivel az előbbi meglehetősen unalmas játékmenetet feltételez, az első alkotásukon munkálkodó fejlesztők a második opciót választották. Így aztán halfogás helyett hentelni kell, méghozzá amolyan „Diablo-light" stílusban. Azaz kattintóbajnokság az egész, tárgyakat kell harácsolni, de közel sincs annyi lehetőségünk, mint a Blizzard évtizedes klasszikusában: három hősünk egy-két speciális képességgel rendelkezik csupán, és a fegyverekből is csak néhány tucat, és nem néhány millió lesz. Ja, és persze online csak hárman lehet majd tolni...

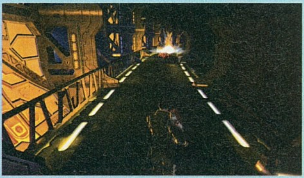
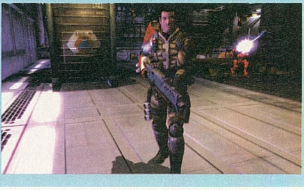
SPACE Siege

Fejlesztő > Gas Powered **Kiadó** > Sega **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Eredetileg úgy tűnt, hogy a Space Siege nem lesz sokkal több, mint egy sci-fi környezetbe helyezett Dungeon Siege 3 – most azonban már kezdenek olyan jelek mutatkozni, hogy talán mégiscsak több változás van a felszín alatt, mint az E3-as bemutató alapján hittük. Például kiderült, hogy bár lesz néhány haveri karakter is, de a csatákba mindig egyedül megyünk, így még fontosabb, hogy hogyan specializálódunk. Ez a folyamat egyébként mechanikus testrészek installálásával jár, melyekkel egyfelől ugyan bitang táposak leszünk, másfelől viszont hősünk, Seth nem annyira rajong a robotzsaruvá válásért (pedig itt nem is bolti tolvajok, hanem egy agresszív idegen faj ellen küzdünk), és ennek hangot is ad. Furcsa húzás – bár a BioShockban működött –, hogy meghalni sem lehet, hiszen mindig fel fogunk támadni a legközelebbi mentőállomáson. Nagy bánatunkra a grafika csak nem akar fejlődni, de ha a sztori tényleg jó lesz, ezt még megbocsátjuk...



Csak tudnánk, hogy hősünk miért jelentkezett önként a feladatra, ha mégsem akar cyborggá válni...

TOP 10

Dánia 07.11.04–07.11.10

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Végre egy Call of Duty, amiben nem németeket kell ölni
PC GURU 07.13 — 95%

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Végre Dánia is digitális focinagyhatalom lehet
PC GURU - . - — --%

HELLGATE LONDON
ELECTRONIC ARTS . FLAGSHIP
A Flagship kis csalódást okozott első játékával
PC GURU 07.12 — 84%

THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Pletykarovat extra: jövő ősszel érkezik a Sims 3. Vagy nem
PC GURU 07.10 — 78%

COUNTER-STRIKE SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Kedves CS-sek, tessék Call of Duty 4-re váltani
PC GURU 04.12 — 87%

WOW BATTLECHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Alapjáték, kiegészítővel, felpatchelve, kedvező áron
PC GURU - . - — --%

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
A kedvenc achievementünk: Episode One, egy lövéssel teljesítve
PC GURU 07.12 — 96%

FIFA MANAGER 08
ELECTRONIC ARTS . BRIGHT
Hihetetlen, az EA nem az első egy sportkategóriában
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
És most következzen valami meglepő dolog: a spanyol inkvizíció!
PC GURU 04.10 — 95%

THE WITCHER
ATARI . CD PROJEKT RED
A két éves halasztásnak meg lett az eredménye
PC GURU 07.13 — 93%

Europa Universalis: ROME

Fejlesztő > Paradox
Kiadó > Paradox
Megjelenés > 2008. második negyedév

Mindenki tudja, hogy mit kínál az Europa Universalis-sorozat: remek stratégiázást a középkorba helyezve, diplomáciával, kereskedelemmel és persze véres csatározásokkal. A negyedik rész a fenti recepten mindössze egyetlen téren változtat: időben bő másfél évezredet csúszunk vissza, ugyanis időszámításunk előtt 280-tól kezdve „mínusz” 27-ig alakíthatjuk Európa sorsát. A rómaiak mellett ötven nép felett vehetjük át a kontrollt, nem csak a nagyokat – mint mondjuk a karthágóiak vagy a macedónok –, de a kicsiket, mondjuk az apróbb gall törzseket is megpróbálhatjuk az európai táplálkozási lánc tetejére juttatni. A barokkos túlzással világtérképnek hívott európai játéktér ezúttal 3D-ben jelenik meg, de ezen felül az egyetlen nagyobb újítás az, hogy rengeteg nevesített karakter jelenik meg a játékban, és a diplomácia, valamint a kereskedelem terén az ő képességeik életfontosságúak lesznek.

The Bad, the Ugly and the Sober

Fejlesztő > Litera **Kiadó** > Akella **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Bármilyen rossz is lesz a verekedős rész, a Dreamfall szintje alá nem csúszhat...

Oké, immár hivatalosan is kénytelen vagyok bejelenteni a kalandjátékok halálának végét: a műfaj köszöni jól van, lassan több jelenik meg, mint FPS-ből és RTS-ből összesen. Az is igaz persze, hogy nem mindegyik fogja megváltani a világot, és jó esélylyel ez a sors vár erre a westernhangulatú mókára is. Főleg azért merjük ezt már előre tippelni, mert nem a szokásos párbeszédes-tárgykombinálós játékmenet került előtérbe, hanem a különféle minijátékok. Egyszer a főutcán kell egy méretes célkereszt segítségével párbajozni, másszor a kocsmában kell verekedni, de lesz időre történő lovaglás és bikamegülés is.

FHM
MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL
FHM NAPTÁR
12 ÉSZBONTÓ MAGYAR NŐ
2008
BÓDI SYLVI • HORVÁTH ÉVA • MICHELLE WILD • FRESH ANDI
NIKI BELUCCI • PIRNER ALMA • PÁPAI HELGA • MESTER BEA
ADA • RÁCZ SZILVI • DAMMAK JÁZMIN • SZATMÁRI BEA
DECEMBER: MEZTELENSÉG! MUNKÁBAN, SPORTBAN, SZÓRAKOZÁSBAN!
FHM
A NAGY FHM SZEXTESZT 2007
Plusz!
PIRNER
Alma
AZ EGYETLEN MAGYAR SZTRIPTÍZVILÁGBAJNOK!
MEZTELENEK KÖZT
93 MILLIÓ FT PÓKEREN!
MOST AJÁNDÉK FALINAPTÁRRAL
FHM
Férfiaknak. Havonta. Mindenről.

A nagy ke-ke-ke-kertész! írta · RBaly

VIVA PINATA

fejlesztő > Rare kiadó > Microsoft web > www.vivapinata.com

Kezdhetném a bemutatót az ismert frázissal, hogy egyszer volt hol nem volt – mivel a képek láttán az ember rögvest valami mesére asszociál. Ha úgy vesszük, ez valamelyest helytálló, ugyanis a PC-re az év végén érkező VP-nek saját rajzfilmsorozata is van, ha olyan is, amilyen. Ezzel szemben a játék látványilag félrevezető, igen tisztes lehetőségek lapulnak az szőrös-cukis-mézszirupos álarc mögött, s mint azt majd látjátok, főként a figyelmünk százfelé oszlása lesz a legnagyobb kihívás. Nem mondom, hogy kifejezett agymunkát igényel, vagy hogy kőkemény gazdasági motor hajtja legbelül, de a kihívás sokkalta erősebb, mint ami a mosolygós-állatkás képekről lejön.

ÁLTALÁNOSSÁGBAN

Kiindulás előtt nem árt tisztázni, mi is az a pinata: nos, nem az, ami az első pillanatban az eszedbe jut a szóról. A pinaták azon kedves kis élőlények, melyek leginkább a mexikói (és ma már az amerikai) csemeték partijairól ismertek, tudjátok, amik teli vannak tömve édességgel, és bekötött szemmel ezekért a kincsekért kell szétütni a papírmasé állatokat (igazi politikailag korrekt cucc). No ezek a bábok kelnek most életre, érzésekkel, vágyakkal és félelmekkel, melyekre mind-mind oda kell majd figyelnünk, hogy kertünk boldog lakóivá váljanak – lévén a mi felügyeletünk alatt lesz az a hely, ahová a pinaták vonulnak vissza kiheverendő a tízéves közönség ámokfutásait. Kiinduláskor névtelen kapalengetők lévén csak egy darabkáját kapjuk meg a teljes területnek, majd emellé egy ásót, ócska öntözőkannát és fűmagot, hogy valami kertszerűbbet varázsoljunk a szikkadt földterületből.

Alapjaiban tehát ez egy afféle gazdasági szimuláció, ám kezelhetőségében sokkalta egyszerűbb egy durva, gyármenedzselős játéknál. A klasszikus SimCity-utánérzést a kertészkedés fogja adni, kialakítunk különféle zónákat, díszítgetünk-szépítgetünk, gondozzuk a dolgokat, igaz roppantmód leegyszerűsített irányítási metódus alapján. A munkánk másik része amolyan állatgondozó típusú lesz, lakóink szükségleteinek kielégítésére kell főleg fókuszálnunk. Három főbb vonulata van a játéknak, ezeket most ki is elemezzük.

Cuki kis gyerekjátéknak tűnik, pedig a mélyben egy ig gondolkodásra késztető játék rejlik

KERTÉSZNADRÁGBAN

Első feladatunk tehát a terület széppé varázslása lesz, melyhez idővel több talajtípus is csatlakozni fog, azaz az alap alacsony füves terület mellett kialakíthatunk magas növésű füvesített részt, valamint tavakat is kreálhatunk emellé. Mindezen dolgok nem csupán a díszítést szolgálják, ugyanis minden apró változtatásnak hatása van több más dologra is, ami idővel igen összetetté s pepecselőssé teszi ténykedésünket. A növények termesztéséhez, illetve a fák ültetéséhez szükséges magvakat egyik segédünktől, Seedostól kaphatjuk meg, s miután ő már adott egyet, csak eztán vásárolható meg az adott típus a boltban. Már itt, a zöldek gondo-

Magyar szinkron?

A tavaly megjelent X360-as verzió volt az első olyan játék a frissen elindult magyarországi Xbox részlegtől, mely teljesen magyar nyelven, azaz feliratozással és szinkronnal együtt érkezett. Remek bemutatkozás volt ez, hiszen amellett, hogy megmutatta azt, hogy odafigyelnek végre a hazai játékosokra is, igen jó minőségű szinkronnal fejelték meg a Viva Pinatát. Több ismert orgánum is felcsendült a játék alatt, igazi meseszinkron hangokkal találkozhatunk, melyek nagyban fokozták a hangulatot; még felnőtt fejjel is jókat lehet derülni egy-két poénon. Ezért nem is értjük, hogy a PC-s verzióból ez miért marad ki...

A kert idilli helynek tűnik, de csak amíg állatkáink össze nem kapnak az utolsó almán...

zásánál is több apró momentum bonyolítja teendőinket. Egyrészt locsolni kell őket, melyben egy mérce segít, ám vigyázni kell, mert mind a kiszáradást, mind a megrohadást előidézhetjük, ráadásul persze más mennyiségű víz kell a nádnak, mint a búzának... Emellett a későbbiekben elérhető trágyázás segítségével fejleszthetjük is őket, ilyenkor a jutalom a sokkal szebb és nagyobb növény, illetve a több csokiérmét (a hivatalos pénznem ófeléjük) érő termés. Hogy tovább bonyolódjon ez a dolog, csak a megfelelő színű trágya alkalmazása esetén érhető el az adott növénynél a pozitív hatás, azaz például chilinél a piros talajminőség-javító a nyerő.

BAJTÁRSAK

Ahogy egyre otthonosabban mozgunk a kertésznadrágban a temérdek virág, zöldség, gyümölcs és farengeteg gondozása során, úgy csatlakoznak hozzánk segítőink, no és persze rosszakaróink egyaránt. Vannak egyrészt a családtagjaink: Leafos hasznos, a játékban rejlő lehe-

Az állatok párosításánál egy kis minijáték, majd utána egy fura tánc jelzi az aktust...

A vihar nem nagyon zavarja állatainkat, csak az érzékenyebbek vonulnak be házaikba

tőségek ismertetésével támogatja fáradtságos munkánkat, Seedos a magvakat adja szüntelen, Storkos a pinata tojásokat szállítja, s a család feketebárányaként Dastardos is közreműködik, sajnos ő éppenséggel pinatagyilkolás képében. Őt több negatív elem is segíti, konkrétan a rabló és annak alattvalói, szintúgy bajt hozva a nyakunkra.

További segítőkként igen beszédes nevű kompániát állíthatunk „csatasorba" a kertészek kertésze cím eléréséért. Tételesen ők a következők: Dudvászunk gaztalanít, Figyelász s éjszakai komája a betolakodókat tartja távol (több-kevesebb sikerrel), a Gyűjtögetész a beérett termést szedi össze s adja el (a pénzt nem nyúlja le). A Locsolász locsol, a Turkász ás (kincsekért), a játékos meg örül, hogy ezekre már nem kell annyi gondot fordítania (és szomorkodik, hogy a meses fordítás a PC-s verzióba nem kerül bele).

Mint látható, eddig csupán pár dolgot kell észben tartanunk, most vegyük számba a szolgáltatásokat. Arfur, a tejfüggő tejprofesszor közvetíti a segítőket, ergo nála lehet felfogadni a számunkra szükséges munkaerőt. Costolot a helyi vállalkozó, nála vásárolható meg minden, ami számunkra kellhet, kezdve a magoktól a késztermékeken át egészen a kerti díszítő elemekig, valamint, s ez a legfontosabb, ő az, aki készségesen felvásárolja minden terméünket, tehát a legfőbb pénzforrásunk is egyben. Bart cserebere szolgáltatása speciális tárgyszükségletek esetén lesz hasznos, azaz amikor olyasmire lesz igényünk, ami nem kapható, de az alapanyag megvan hozzá (tejből sajt a példa kedvéért). A többi fura szerzet tevékenysége már a pinatákkal kapcsolatos. Ezek közül a legfontosabb Willy, aki az élőlények lakhelyét építi fel rendelésünkre, valamint pár speciális objektum felhúzására is képes, olyanokra, mint mondjuk a pajták, melyek a megfelelő állat tulajdonlása esetén tejet, mézet, illetve gyapjat adhatnak. Emellett rendelhetünk a vadásztól pinata fajokat, árul lakóink menőzését elősegítendő. De most már tényleg a főszereplőkre térek!

ÁLLATI!

A kis papírállatkák széles skáláját képviselik az állatvilágnak. Akad békés legelészőtől kezdve ragadozón át mindenféle faj, mit kívánhatunk, s mindegyi-

PINATÁK	MESEVILÁG	SIMGOLF
Az egyedi papírdesignért az igazi cukorállatok felelősek	Kedves segítők, mágikus növények, csodás látvány	PC Guru teszt: 2002. 03 **90%**

A kutyát nem kell a kertbe csábítani: a házikedvencek boltjában vásárolhatjuk meg

ám csak azokat, melyeket egyszer a múltban már sikeresen a lakónkká tettünk. Utoljára megemlítem még a (papír)macskanő szindrómában szenvedő asszonyt, aki divatos kiegészítőket

kük külön bánásmódot követel meg. Konkrétan őket nem nagyon irányíthatjuk, csupán befolyással lehetünk a viselkedésükre. Minden állatkában egy követelményrendszer fogalmazódik meg, melyek teljesülése esetén érhetjük el céljainkat (példaállatunk a fizzlybear, azaz medve lesz). Ez elsőként a figyelmük felkeltésével kezdődik, ekkor feltűnnek a kert körül (a medvénél legalább 30. szintű kertésznek kell lennünk). A kerítés mellett sertepertélő jószágokat ezután be kell csalnunk, esetünkben ez három mézes bödön szétszórását jelenti. Ahhoz, hogy az állatka beköltözzön (ezzel szürkéből szép színessé is válik, plusz megkapja a saját jelvényünket), etetnünk kell, a macinak például mézet és tobozt kell biztosítani (és ezeket persze meg kell védeni a nyalakodásra mindig kapható többi lakótól). Ha már van két példányunk az adott fajból, akkor jöhet a tenyésztés, amihez egyrészt kell egy lakás, másrészt pedig egyéb követelmények is: a macinak például gyógyszert kell adni, valamint fel kell vele etetnünk két hangyát is.

A jólelkű pinaták mellett feltűnhetnek még savanyú társaik, akik lakóinkat pusztítják, de kellő odafigyeléssel ők is szelíddé tehetők. A lehetőségeink itt nem állnak meg, rengeteget kísérletezhetünk a játék során, temérdek felfedezni való rejtély van, mind a növényeknél, mind az állatoknál. Például ez utóbbiaknál akár új fajokat hozhatunk létre, ha kereszteztük őket (a disznóból meg a hattyúból lesz például a Pigxie...).

"A gyermeki báj csak megtévesztés, bizony ez egy managerjáték."

Belátható, hogy teendőink közül az állatsereg istápolása igényli messze a legtöbb odafigyelést, főleg annak fényében, hogy vannak olyan fajok, melyek egymásból táplálkoznak, avagy egyszerűen csak utálják egymást és állandóan összeverekszenek, tehát ész nélkül nem lehet becsődíteni az egész kompániát sem – nem mintha erre egyébként lenne hely.

Jogosan felmerülhet, hogy tulajdonképpen mi a végcélunk? Ez roppant egyszerű, fokozatosan feljebb jutni a kertészranglétrán, s profizmusunkról tanúbizonyságot téve az összes létező, a legritkább fajokat s alvariánsokat magába foglaló állatfajt a lakónkká tegyük, miközben anyagilag is megtérülően ténykedünk. Pénzt szerencsére könnyű szerezni, csupán elegendő olyan dolgokat termeszteni, melyekért Costolot jól fizet, s lefutni pár kört nála.

KOMOLY MESE

Noha mint említettem, a látványvilág erősen mesébe illő, sőt, a program minden eleme, azaz a beszéd, a magyarázatok, s maga a cselekményáradat is angyali ártatlanságot közvetít, erőszaknak a természet rendjén (ami mondjuk néha bitang kegyetlen) felül nyoma sincs. Ez viszont nem jelenti azt, hogy könnyű lenne, sőt! Amikor egyszerre kell azzal foglalkozni, hogy a majomnak legyen elég banánja (amihez persze nem árt egy trágyázott, és így bőven termő fa), hogy a sün ne egye meg a gilisztákat, hogy a hirtelen elszaporodott szúrós kórót kiirtsuk, hogy kitaláljuk, hogy hol férne el amúgy is túlzsúfolt kertünkben a krokodil-lakás, és hogy miként tudjuk becsábítani egyszerre a nyulat és a rókát, plusz éppen csőd felé megyünk, három sérült pinata visít a fűben, a papagáj meg besértődött, mert nem kapott kalózos szemkötést, akkor az ember nagyon nem látja, hogy ezzel egy kisgyerek miként tudna elszórakozni...

Buli a kertben

Bár a második része ennek a szeretnivaló állatkertnek még egy darabig várat magára, a sokak által megkedvelt hősök már idén visszatérnek egy interaktív társasjáték formájában – igaz, egyelőre még csak X360-on. A Party Animals egy egyszerre akár négy fővel is játszható minijáték-gyűjtemény lesz, melyben több apró versenyt kell teljesítenünk, majd így az összesítésben a legjobbnak lennünk. A PC-n nem igazán létező műfaj konzolokon igen népszerű, köszönhetően annak, hogy gyors ütemű, mégis relatíve rövid időt lekötő játéksorozatokról van szó. A versenyek igen sokrétűek lehetnek, olyanokra kell gondolni, mint pl. egy almaevő verseny, ahol a megfelelő gombok nyomkodásával a leggyorsabban kell elpusztítani a gyümölcsöt, de lehetnek akár sportesemények is, mint futás, akadályugrás, versenycsúszda és hasonlók.

A kényes sünök csak akkor hajlandóak párosodni, ha tejjel itatjuk őket

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	85%	85
VÁRHATÓ SIKER		

A VP gyerekes külsejének köszönhetően nem számíthat akkora sikerre, mint ami kijárna neki. Temérdek lehetőséget rejt magában a program, nagyszerű s logikus felépítésű, roppantmód összetett, ám félő, hogy férfiember ilyet fel nem vállalna. Tehát rejtett mappába tenni a parancsikont s úgy játszani, mert megéri elmerülni benne...

RBALY

PRO: Tartalmas, sok titkot rejtő állatgondozós móka

KONTRA: A küllem sokakat visszatarthat mondván, ő ilyennel soha...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2007 Q4

A sárkány olajra szomjazik

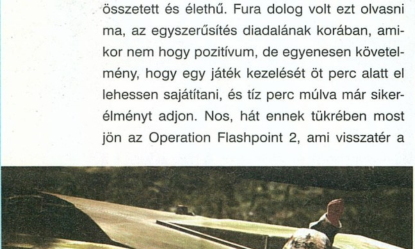
írta · Hancu

OPERATION FLASHPOINT 2 DRAGON RISING

fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters web > www.codemasters.com/flashpoint2

A Flashpoint 2 programozói a Codemasters nemrég nyílt új angol, egész pontosan guildfordi stúdiójában üldögélnek, a grafika pedig Malajziából, a cég Kuala Lumpur-i csapatától érkezik. Talán furcsának tűnhet a sok ezer kilométeren átívelő együttműködés, de már a legutóbbi Colin McRae rész, a Dirt is így készült.

A minap a kezembe akadt egy jó tíz évvel ezelőtti PC Guru. Nyugi, nem fogok nekiállni nosztalgiázni, meg azon okoskodni, hogy az akkori vagy a mostani játékok a jobbak – amin igazán meglepődtem, az az volt, hogy anno minden második játékot azért magasztaltuk, hogy milyen csodálatosan bonyolult, összetett és élethű. Fura dolog volt ezt olvasni ma, az egyszerűsítés diadalának korában, amikor nem hogy pozitívum, de egyenesen követelmény, hogy egy játék kezelését öt perc alatt el lehessen sajátítani, és tíz perc múlva már sikerélményt adjon. Nos, hát ennek tükrében most jön az Operation Flashpoint 2, ami visszatér a realizmus és az összetettség istenítéséhez, és minden idők legélethűbb harci szimulációjaként próbál hódítani. Evolúciós zsákutca vagy egy piaci rés felismerése és ügyes kihasználása?



A játék komolyra fordul

Az Operation Flashpoint egyik nem hivatalos folytatása, vagy talán inkább öröksége a Virtual Battlefield System nevű katonai kiképzőprogram, ami a Flashpointra épül, csak a katonaság speciális igényei szerint lett átalakítva. A Bohemia külön stúdiót alapított a fejlesztésre Ausztráliában, ahol a programnak már a harmadik generációján dolgoznak (az első 2002-ben jelent meg szigorúan katonai felhasználásra, aztán 2004-ben kereskedelmi forgalomban is, a második idén áprilisban debütált). A VBS-t használja a katonák kiképzésére többek között az amerikai haditengerészet, az ausztrál, az új-zélandi, kanadai, izraeli és a holland hadsereg.

KUSZA UTAK

Az eredeti Flashpoint rajongói talán még emlékezhetnek rá, hogy kedvencük folytatása anno nem egészen olyannak készült, amit a

Azt már a Call of Duty 4-ből is megtudtuk, hogy a rozoga deszka nem a legideálisabb fedezék

A közeli jövőben a tankok már olyan páncélzattal rendelkeznek, amit csak öt méternél közelebbről lehet átlőni

mostani képek sugallnak (és a szöveg is fog, mert megígérem, hogy előbb-utóbb tényleg rátérek arra is, hogy elmeséljem, milyen lesz a játék). Eredetileg a hatvanas-hetvenes évekbe helyezett fiktív délkelet-ázsiai, kelet-európai és afrikai konfliktusokról szólt volna a játék, csak aztán a kiadó brit Codemasters és a fejlesztő cseh Bohemia jól összeveszett valamin (jó, nem olyan nehéz kitalálni: a pénzen), és végleg elváltak útjaik. A név joga a kiadónál maradt, de a játékot a nulláról újraírták, a fejlesztők meg Armed Assault néven csinálták meg a nem hivatalos folytatást – ami valójában jobban megérdemelné a kettes sorszámot, mint a Dragon Rising.

„A képek egyelőre csak ígéretek, reméljük a végeredmény is hasonló lesz!”

A gyalogsági aknák alkalmazásával megakadályozhatjuk majd ezeket a manővereket

Na, az a füst biztosan egy festő műve, ez azért még 2009-ben is túlzás lenne...

TETTHELY

A Csendes-óceán északi csücskében, Japántól kicsit feljebb van egy sziget, Szahalin. Kicsit kisebb Magyarországnál, az év nagy részében mínusz negyven fokban didereg rajta a pár tízezer bennszülött eszkimó. A történelem során hol a japánokhoz, hol a kínaiakhoz, hol az oroszokhoz tartozott – ma éppen utóbbiakhoz, miután a hirosimai atombomba és a japán kapituláció közti pár napban kitűnő érzékkel lerohanták a szigetet. Szahalin tulajdonképpen a kutyát sem érdekli, azóta talán egyszer került be a hírekbe, amikor 1983-ban az orosz légvédelem véletlenül lelőtt felette egy koreai utasszállító repülőt. Aztán a kilencvenes évek vége felé kiderült, hogy a sziget alatt hatalmas kőolaj- és földgázkincs rejtőzik, egyes tanulmányok szerint nagyobb, mint a teljes Közel-Kelet tartaléka. Persze ettől fogva az isten háta mögötti sziget rögtön a világ összes nagyhatalmának és óriáscégének felkerült a térképére, és a megkaparintásáért folytatott harc addig fajult – és innen a valóságból átcsúszunk a játék háttértörténetébe –, hogy egy közelebbről meg nem nevezett napon a kínai hadsereg lerohanta a szigetet.

OpFlash 2 vs ArmA 2

A realisztikus harcok kedvelői jövőre nem maradnak áldás nélkül, az Operation Flashpoint 2 mellett ugyanis érkezik az Armed Assault folytatása is. A két játék hihetetlenül hasonlít egymásra, így nincs könnyű dolga annak, aki választani akar köztük.

FEJLESZTŐK			
Újonc angolok és bedolgozó malájok készítik		Az eredeti OPF alkotói dolgoznak rajta	
JÁTÉKMOTOR			
A Dirtben már bizonyított Neon működik alatta		Az első ArmA továbbfejlesztett engine-je	
HELYSZÍN			
A kitalált ex-szovjet sziget, Skira		A kitalált ex-szovjet állam, Chernaurus	
ELLENFELEK			
Oroszok és kínaiak		Oroszok, akik lélekben még szovjetek	

OpFlash 2

A csatát végül az OpFlash 2 nyerte – ami persze nem sokat jelent így, jó egy évvel a két játék megjelenése előtt. Mivel körítésben, tartalomban nagyon hasonló lesz a két játék, valószínűleg a játékmenet fog köztük dönteni.

A lerombolt városi környezethez nem feltétlenül a legjobb álcaruhát választottuk

Itt kapcsolódunk bele az eseményekbe egy amerikai katona szerepében, aki próbál túlélni az agresszor kínaiak, a védekező oroszok, és a saját érdekeltségeiket védő amerikaiak háromszögében, és persze utóbbiak felé billenteni a mérleg nyelvét az összecsapásokban.

Térjünk még kicsit vissza a helyszínre: bár a terepet Szahalin műholdas felvételei alapján hozták létre és rendezték be, a játékban Skira néven fut, és mindössze 220 négyzetkilométeres. Ez

Az egyjátékos-mód pályái még az eredeti hatalmas helyszíneinél is jóval nagyobbak lesznek

Járművek

Az OpFlash 2 rengeteg járműve közül hármat mutatunk be, a földön-vízen-levegőben, illetve a kínai-amerikai-orosz szentháromságok jegyében.

ZBD 2000

Ez a kínai hadsereg egyik titkolt fegyvere, így túl sok kézzelfogható információ a net nagyközönség által is látogatható részein még nincs róla. Azt mindenesetre lehet tudni, hogy igen fürge kétéltű, és a gépágyúktól a lézerirányítású tankelhárító rakétákig mindennel meg lehet pakolni (az utóbbi verzió van a képen).

PTBR

Ez a motoros csónak a folyami hadviselés legmodernebb eszköze, köszönhetően 440 lóerős ikermotorjának, melyekkel a maximális 250 kilométeres távolságot 75 km/h-ás sebességgel teheti meg. A kétfős személyzet mellett legfeljebb 18 katonát szállíthat, és első igazi bevetésén, az iraki Faludzsában fényes sikerrel szerepelt.

MI-8MT

Ezt az orosz helikoptert itthon MI-17 néven ismerjük, és 57 másik állam mellett mi is kötelékben tartjuk. A háromfős legénységet igénylő gép bár képes bombákat is ledobni, általában nem harcban szerepel, hanem a háttérműveletekben: szállítóhelikopterként 13 tonnát képes megmozgatni, 250 km/h-ás sebességgel.

Részletek

Az alkotók igencsak belemennek a részletekbe, minden fegyvert az igazi verziók 3D-s szkennelésével hoznak létre, ráadásul még arra is ügyelnek, hogy a különféle lőszerek eltérő hatással rendelkezzenek. A mellékelt példán a SMAW-nak rövidített, vállról indítható, többfunkciós támadófegyver látható, ami talán barátságosnak tűnő nevével ellentétben egy rendkívül hatékony rakétavető. A képen a felső „töltény" a HEDM, ami falak ellen hatékony, az alsó pedig a HEAA, ami páncélozott járművek ellen igazán erős.

nyilván apró a valódi szigethez képest, de keresztül-kasul bejárható, aprólékosan lemodellezett játéktérnek még így is baromi nagy.

HARCRA FEL!

A jenki haditengerészet gyorsreagálású alakulatának (Rapid Reaction Task Force, a military mániások kedvéért) tagjaként a régi Flashpointot idéző játékmenetet kapunk: földön-vízen-levegőben, változatos harci járműveket és fegyverarzenált használva veszünk részt a csatákban, a

> „Az eredetihez hűen ismét egy könyörtelen háborúba utazunk"

sok száz többi katonával együtt, a nagy hadigépezet kicsi fogaskerekeként.

A harc a végletekig élethű; sebesülés után lassan elvérzünk, ha nem jutunk orvosi ellátáshoz, minden egyes fegyver külön ballisztikai modell alapján köpködi a golyókat, az AI ismer minden trükköt, amit a hadtudomány valaha kitalált (és persze állítólag alkalmazkodik, és tanul a mi hadmozdulatainkból). A több száz négyzetkilométeres hadszíntéren folyamatosan megy a harc, hullámzanak az erőviszonyok, de a mi teljesítményünktől is függ, hogyan alakul a sziget sorsa – no persze nem azért, mert egy személyben döntünk el ütközeteket, de mindenki ismeri a káoszelméletet: egy pillangó szárnycsapásából is lehet tornádó (főként, ha a pillangónál M-16-os és M-4-es van). Nem pár fegyveres fickó ellen harcolunk magányosan, hanem egy komplett hadsereg ellen, egy másik komplett hadsereg tagjaként.

A fegyverek és járművek változatossága és puszta mennyisége már önmagában is lehengerlő: csak gyalogsági fegyverből több mint ötven félét használhatunk (jó néhányat ebből házilag is felturbózhatunk lézerirányzékkal, távcsővel, gránátvetővel és egyebekkel), a verdák között kétéltűek, tankok, páncélozott csapatszállítók, felfegyverzett dzsipek, támadó és szállító-támogató helikopterek tűnnek fel. Természetesen mind egyedi fizikai modellezéssel felvértezve. Semmi sci-fi és semmi nosztalgia, az arzenálok (amiket az amerikai haditengerészet szakértői láttamoznak, mielőtt végleges formájukban a játékba kerülnének, tehát valószínűleg élethűek lesznek) napjaink hadiállapotát tükrözik: mintha a játék megjelenésének napján törne ki a háború.

LÁTVÁNY

A Flashpoint első része a maga idején... hát nem volt egy vizuális kéjmámor, hogy finom legyek, a második rész viszont ilyen téren fel-

Egy külön programozó-grafikus páros dolgozik a robbanásokon

Reméljük biztosan tart a kézifék, különben egy újabb bakát kell felróni a baráti tűz áldozatai közé...

zárkózik a konkurencia mögé. A játékot ugyanaz a Neon motor hajtja, ami a Colin McRae Dirtben is izzadt, tehát a grafikával aligha lesz probléma. A Codemasters malajziai stúdiójában hetven grafikus dolgozik a Flashpoint 2-n, akik előszeretettel citálják elő azt az összehasonlítást, hogy a Dragon Risingban egy kézigránát tízszer annyi poligonból áll, mint a régi Flashpointban egy teljes katona. No nem mintha a harc hevében bárki leállna egy felé repülő gránáton a poligonokat számolgatni, de azért tiszteletet parancsoló a szám. Külön hangsúlyt fektetnek arra is, hogy a látványvilág ne a hollywoodi háborús filmek heroikus hangulatát idézze, inkább a CNN háborús tudósításainak dokumentarista stílusa a cél.

A környezető oldalakon látható képek azonban még nem közvetlenül a játékból származnak. Hivatalos nevüket tekintve target renderek, azaz a már elkészült modelleket felhasználva néhány tehetséges photoshop-festő segítségével készültek. A Codemasters szerint a katonák, a fegyverek és a járművek származnak egy az egyben a játékból, az összes többi dolog csak egy körülbelüli kép: szeretnék, ha így nézne ki a fű, az ég, a bevilágítás, no meg a látótávolság. Mit mondjunk, mi is... (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Dirthöz is ilyen durva target renderek jöttek ki először, és aztán a végleges játék – néhány részletet leszámítva – hozta is azt a szintet.)

A SÁRKÁNY ÉBREDÉSE

Ahogy az elődben, úgy a Flashpoint 2-ben is a multiplayeren (lesz kooperatív-mód is, és persze sok-sok fős online háború is), és a saját készítésű pályákon, küldetéseken, modokon lesz a hangsúly (a játék mellé csomagolják a szerkesztőprogramot). Utóbbival nincsen éppen szinkronban, hogy Xbox 360-ra és PS3-ra is ki akarják adni a játékot (nem is vagyok biztos benne, hogy konzolon megtalálná a maga célcsoportját), de hát jövő őszig még sok idő van, ki tudja, mit találnak még ki nekünk a derék codemasterses fejlesztők.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	15%
VÁRHATÓ SIKER	90

Ugyan teljesen újonc csapat dolgozik az új Operation Flashpointon, az eddigi jelek igencsak biztatóak. Az egy kérdés, hogy a grafikában hiszünk-e, mindenesetre a hihetetlenül realisztikus körülmények és a remek multiplayer lehetőségek miatt nagyon várjuk!

HANCU

PRO: Óriási, szabad háborút kapunk játszóterül

KONTRA: Kicsit nehezünkre esik hinni ebben a grafikában...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

írta · NightBagoly

Amputáltak között a félkezű a király

BIONIC COMMANDO

fejlesztő > Grin kiadó > Capcom web > www.bioniccommando.com

Csoda, hogy a svéd Grin nem ment csődbe, hiszen a '97-ben alapított cég éveken át dolgozott egy kifejezetten Xboxra kihegyezett játékmotoron, melyet aztán az égegyadta világon senki nem licenszelt. Kegyetlen világ... A Grinről ez után akkor hallottunk, amikor a Ubisoft számára kulimunkaként összedobták a GRAW, illetve a GRAW 2 PC-s változatait, de azokat is mindenki jól lehúzta a konzolosakhoz képest. Nagyon kegyetlen világ... Most ismét megrendelésre dolgoznak, de a Capcom értő kezei alatt; ennek köszönhetően a BC rendkívül ígéretesnek tűnik!

A PC-n szocializálódott játékosoknak vélhetően a Bionic Commando cím semmit nem mond – de a környező látványos képek nyomán remélhetőleg az ő nyálelválasztásuk is megindult. Aki azonban kicsit idősebb, ráadásul a konzolok felé is kitekintgetett, az még biztosan emlékszik a lassan húsz esztendeje, NES-re kiadott klasszikusra. A rendhagyó platformjáték, amelyben ugrándozás helyett egy speciális, biomechanikus karral kel-

A szerepjáték stílust a játékban mindössze az képviseli, hogy az egyes főellenségek legyőzése után a kormány ügynökei egyre újabb és újabb kütyükkel tápolják fel mechanikus végtagunkat. Eleinte csak lengedezni tudunk vele, majd jönnek sorozatban a pusztítást szolgáló expanziók is: megnövekedett erő, nagyobb hatótávolság, és a játék végére már precízen, emberekre is ráfoghatunk vele.

lett ügyeskednünk, legendává lett – a Capcom pedig a húsz éves évfordulót választotta, hogy bejelentse: készül a folytatás.

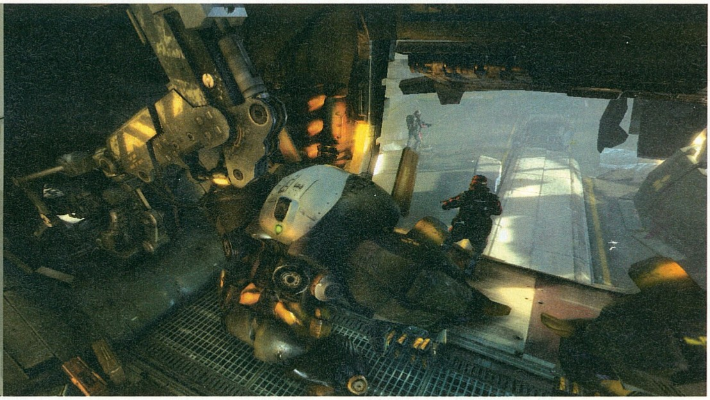
NEO-RETRO

Húsz év hosszú idő – ha pedig a videojátékok idősíkján nézzük, akkor valóban elképzelhetetlen! Stílusok jöttek és mentek, videokártyák, egész processzor-generációk jelentek meg, konzolok, kiadók debütáltak és tűntek tova a semmibe; egy szó, mint száz, húsz esztendő több mint egy örökkévalóság. Azonban vannak legendák, amelyek fénye még ennyi idő távlatából sem kopott meg: legendák, amelyekért ennyi év után is képesek (száz)ezrek rajongani. Az egyik ezek közül biztosan a Bionic Commando – a Capcom sikerjátéka, amely eredetileg nácik halomra öléséről és a gonosz tudósok által feltámasztott Hitler legyőzéséről szólt, aztán, mire Amerikában partot ért, már alaposan megszelídült, főhőst és főellenséget váltott.

> "Ízig-vérig akciójáték, néhány jól kitalált csavarral!"

Lényegében szólva klasszikus platformjáték volt, egy gigantikus csavarral – a program főhőse ugyanis (verziótól függően Super Joe, Radd vagy Ladd Spencer, esetleg a folytatáshoz felhasznált Nathan Spencer) nem tudott ugrani, helyette egy speciális karral afféle botcsinálta pókemberként kellett lengedeznie a különböző pályákon. Talán ez ma már nem hangzik túl döbbenetesnek, de akkor, amikor a platformjátékok vagy a Mariót, vagy a Commandót követték,

Az első koncepcióterveken hősünk még kissé extrémebb kinézetű volt...



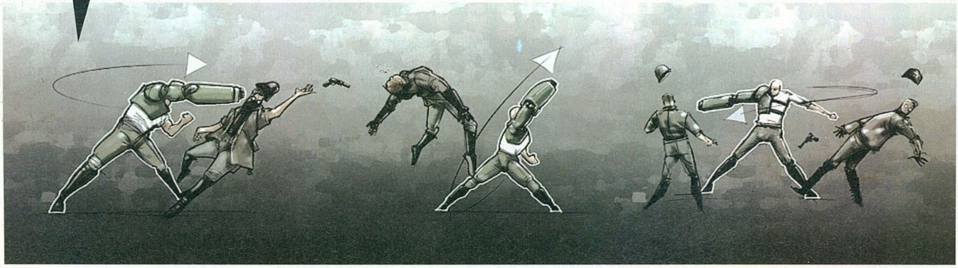
egészen frissítően hatott egy program, amely egyrészt a kornak megfelelő grafikával, másrészt döbbenetes hangulattal kedveskedett. A cuccnak volt még pár érdekessége, amelyről érdemes megemlékezni: az egyik ilyen feltétlenül a pályaválasztó térkép volt (amelyen „szabadon" mozoghattunk, kiválasztva a pályát, akár ki is hagyva egy-egy gyűlölt terepet), a másik pedig a rajongótábora. A cucc ugyanis, bár vagy húsz éve jelent meg, mai napig hatalmas tömegek kedvence: nem telt el év, hogy ne rebbent volna fel a fanok által indított pletyka, „készül a folytatás". (Volt neki egy kizárólag GameBoy Colourra debütált, Elite Forces nevezetű hivatalos továbbgondolása, de arról jobb nem is beszélni.) Olyannyira rendszeresre sikerültek ezek a vaklármák, hogy amikor pár héttel ezelőtt kiderült, tényleg készül a nagy második rész, a nagyobb híroldalak egyszerűen nem közölték le az információt: amíg hivatalosan be nem jelentették és képeket nem dobtak ki a világhálóra, az emberiség zöme nem hitte el, hogy igaz is lehet a remek hír.

LENGEDEZŐ LEGENDA

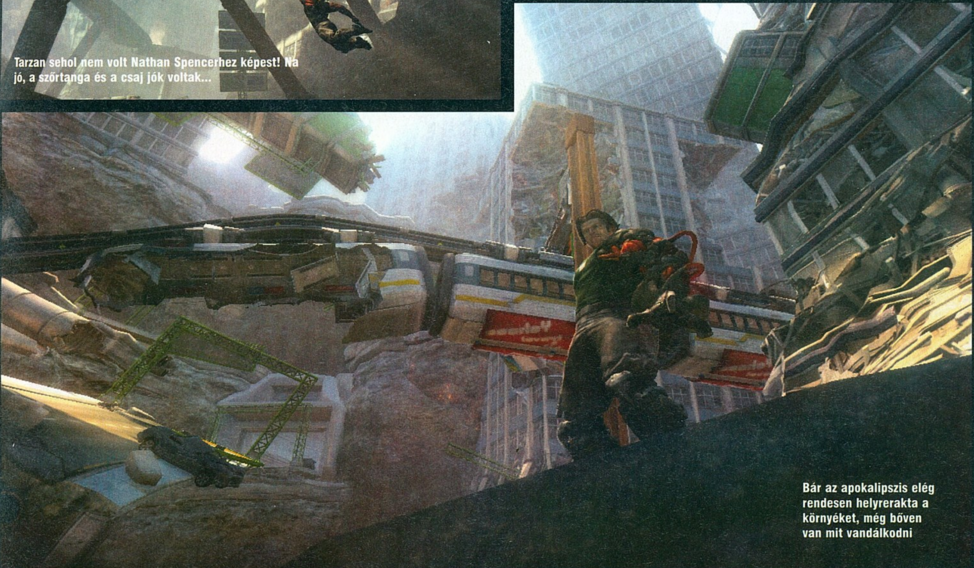
Annyi év várakozás után pedig ránézésre úgy tűnik, mindent megtettek, hogy méltóképpen

zúzás

Mechanikus kezünk nem csak közlekedésre jó, de pusztításra is kitűnően alkalmas. Használhatjuk közvetlenül is, mondjuk pajszer helyett, de a romos pályák és egy kis kreativitás segítségével millió és egy módon árthatunk ellenfeleinknek. Autóroncsokkal hajigálózhatunk, egész házakat omlaszthatunk össze, és persze robbanós hordókat is elhelyezhetünk a megfelelő helyszíneken. Ráadásul az igazán elszántak a teljesen szabad játékmenetnek köszönhetően dominó-szerű láncreakciókat is kiépíthetnek (ott ledöntöm az oszlopot, az felrobbantja a buszokat, ettől összeomlik az épület, és remélhetőleg alászorul a robotkígyó is), ez főként a főellenfelek ellen lesz hatékony.



Tarzan sehol nem volt Nathan Spencerhez képest! Na jó, a szőrtanga és a csaj jók voltak...



Bár az apokalipszis elég rendesen helyrerakta a környéket, még bőven van mit vandálkodni

térjen vissza az annak idején műfajmegújítóként imádott klasszikus. Amit biztosan le lehet szögezni az új Bionic Commandoval kapcsolatban az az, hogy a felhasznált motor korszerűségére nem lehet panasz: a bemutatón levetített demó (és a cikkhez mellékelt képek) alapján a program olyan látványvilágot kap, amelyet még eddig nem láthattunk monitoron. Miden szükséges extra megvan, amelynek meg kell lennie: hatalmas felbontású textúrák, iszonyatosan látványos bevilágítás, tökéletesen interaktív fizika. A főhős, Nathan karaktere szépen és aprólékosan van lemodellezve, a helyszínként szolgáló Ascension City pedig több, mint részletes: magasvasutak, metróalagutak és kisodródott villamosok kényeztetik a szemünket, miközben a robbanástól (lásd lejjebb) apokaliptikussá vált hangulatú városban kolbászolgatunk. A fejlesztőbrigád – a stockholmi Grin, amelyet 1997-ben alapítottak, 170 dolgozóval rendelkezik, és eddig főképpen a Ghost Recon Advanced Warfighterek PC-re portolását végezték – nagyon szeretne bizonyítani, hiszen első önálló, nagy költségvetésű munkájuk lesz ez, azt pedig leszögezhetjük: az akarat tehetséggel párosul a cégnél.

A történet tíz esztendővel az után játszódik, miután a NES-es eredeti véget ért: Nathant nem ünneplik sikerei miatt, ugyanis éppen börtönben csücsül, cyberkezét elvették, és éppen a kivégzésére vár – egyelőre ismeretlen okokból. A világ is megváltozott: miután az első konfliktus véget ért, a biomechanikus beültetésekkel rendelkező katonák kezdtek igazán terhessé válni a hatalom számára, ezért a kormány, mit ad isten, berekesztette a programot. Nathan még jól járt, neki ugyanis a kiberkar alatt ott van még a valódi is, de sok régi veterán igen csak megjárná az implantátumok elveszítésével járó

Kopaszból raszta

A fejlesztők és a kiadó majdnem fél évet töltött a főszereplő fizimiskájának és frizurájának megalkotásával: Nathan volt a folyamat alatt kopasz és félszemű, és volt bozontos szakálla meg szép sebhelye. Ez a folyamat annyira elhúzódott, hogy több kiadott hivatalos koncepciórajzon még teljesen máshogy néz ki hősünk, mint ma – a rasztás, barna hajú, fiatal srác már végleges, legalábbis a Grin ezt állítja.

A hatalmas város igazi szabadságot ad, támadásainkat bárhonnan megindíthatjuk

reformokat, ezért elszökik a begyűjtők elől, és szerintetek hol találnak munkát? Természetesen egy misztikus és eddig teljesen ismeretlen terroristacsoportnál. A felforgatók pechjükre azonban rossz várost választanak első bombájuk felrobbantására: Ascension Cityt, a helyet, ahol a régi háború hőse, Nathan épp ítélet-végrehajtásra vár. Véletlen talán? Kötve hisszük, az mindenesetre biztos, hogy kutyaharapást szőrivel, ahogy a mondás tartja, így hát a bíróságnak nincs más választása: az ellenség ellen kell küldenie azt, aki önmaga is hasonlatos hozzá, természetesen azzal a karral, amelynek hatalmas hasznát vette már az előző bevetéseken is…

> „Sok gondolkodás nem kell majd hozzá, de akciójátéknak nagyszerű lesz!”

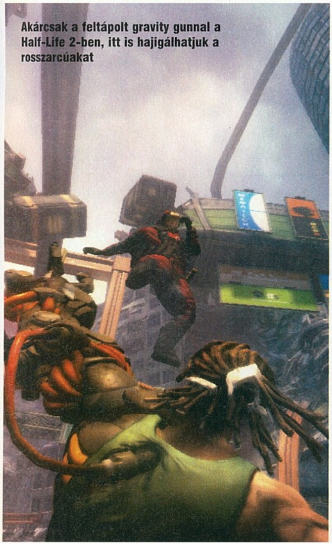
AKAROM A GÉPKAROM!

Mindent megtesznek annak érdekében, hogy a klasszikus változat rajongóit magukhoz bilincseljék, éppen ezért – 3D ide vagy oda – nem csak a grafika stílusa, de a játékmenet is követi a régi változatot. Nathan most már megtanult ugrani –, döbbenet, mire képes 20 év, nem igaz? – ezen felül azonban megmaradt a karja is, a kar, amelyet annyira megszerettünk annak idején.

A platformelemektől sem kell elbúcsúzni, haladásunk a helyszíneken – amelyekből Ascension Cityt mutatták be eddig, de a koncepciók alapján számtalan más dologra is lehet következtetni, esélyes, hogy megfordulunk egy titkos kutatólaboratóriumban, valamint egy mocsárban is – nagyrészt a mechanikus karunk segítségével történhet meg: a bemutatóban Nathan elsősorban különböző platformokra való felkapaszkodásra használta az implantátumát, itt pedig máris megmutatkozott az az interaktivitás, amelyről sokáig még álmodni sem mertünk. A karunkból kiszáguldó kampó ugyanis mindenhez képes hozzáragadni, ezáltal nincs olyan terület a pályán, ahová némi ügyeskedés árán el ne juthatnánk. Eldugott sikátorok, felhőkarcolók között megbúvó, alacsonyabb épületek: nem létezik tabu a főhősünk számára, egy kis tarzanozással hihetetlen

Változatos kalandokban nem lesz hiány; és a főellenfeleket még nem is mutatták meg!

tempóval lehet végigsiklani a városon. Azonban az eredeti változattal ellentétben itt már nem csak egy közlekedési eszköz, de fegyver is. Miután a program nyitott – adva van egy hatalmas helyszín, sok feladat, aztán úgy oldjuk meg, ahogy jólesik –, még mindig fontos szerepe van a helyváltoztatásban, azonban már harci eszközzé is változott: segítségével magunkhoz ránthatjuk a lövöldöző ellenfeleket, letaszíthatjuk őket biztosnak hitt pozíciójukból, vagy rájuk ránthatjuk a romokat is.



Akárcsak a feltápolt gravity gunnal a Half-Life 2-ben, itt is hajigálhatjuk a rosszarcúakat

MINDEN SZABAD

Döbbenetes volt látni a világ interaktivitását: bár a cucc még meglehetősen kezdetleges állapotban leledzik, a fizikai motor már most is virágzik. Főhősünk autóroncsokat húzott a rá támadó ellenfelekre, komplett erkélyeket szakított a nyakukra – egyszerűen jó volt nézni azt, amit csinált, a fegyvere gyakorlatilag szükségtelennek tűnt – pedig már a videókból is fény derült jó pár darabra. Ilyen volt többek között a klasszikus géppisztoly, a mesterlövész puska, de az elmaradhatatlan a rakétavető is jó szolgálatot tehet majd, ha épp kifogytunk a roncsokból a környéken. Bár a terv még meglehetősen képlékeny, a Grin nem szeretne szerepjátékos beütést a programban, úgy gondolják, nem illene bele a stílusba. A mostani álláspont szerint tehát, ha valaki karakterfejlesztgetést vár, menjen inkább Witcherezni, a Bionic Commandóban ugyanis ez a dolog szinte teljesen kimarad – ha egy adott pályán átverekedjük magunkat, a karunk nyerhet új képességeket, de ennyi.

Az ilyen sodró lendületű akcióprogramokban elsődlegesek az ellenfelek, ezekre pedig nem lehet majd panasz a felújított változatban sem: a klasszikus program nácijai (vagy az amerikanizált verzióban szereplő baddsek) ma már nem lennének megfelelőek – éppen ezért helyükre bekerültek Nathan egykori kollégái. E mellett számtalan más dög kerül majd még az utunkba, amelyekről most még csak sejtéseink lehetnek: óriási robotok, őrült főszörnyetegek, sőt, ha adnak egy kicsit a retróra, a legendás „mozgó rakétákon való ugrándozás" is visszaköszön majd. Ha pedig meguntuk az akciózást, felkészülhetünk némi agytornára is, a programban ugyanis számtalan fejtörőt kapunk, amelyeknek megoldásához nem jelentenek majd segítséget a remek reflexek.

Sajnos végére értem a meghatározott helynek, de azt hiszem sikerült mindent leírnom a programról: látványos, újszerű, ám elemeiben mégis tradicionális akció-platform játék készül, ráadásul hála az égnek PC-re is! A lenyűgöző grafika, a szabad játékmenet és az ötletek egy izgalmas folytatás képét vetítik elő, reméljük, a rajongók és az újoncok is elégedettek lesznek majd a végeredménnyel.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 30%

VÁRHATÓ SIKER 90

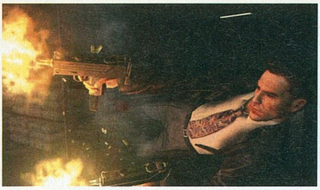
NIGHTBAGOLY

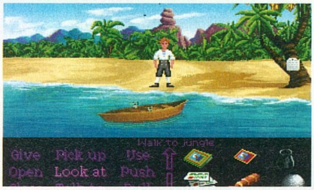
Pirospozsgás gyermekként is imádtuk nagyon, az új korszakba pedig ránézésre megfelelő színvonalon tér majd vissza. Reméljük, ismételten egy generáció fogja majd bepárásodott szemekkel újabb húsz év múlva követelni a most eljövendő rész folytatását, ehhez pedig az eddigi információk alapján minden esély megvan.

PRO: Elképesztő grafika, tomboló retró hangulat, imádjuk!

KONTRA: Húsz évnyi nosztalgiát kell túlteljesíteniük – kemény menet lesz!

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4



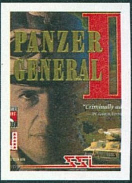


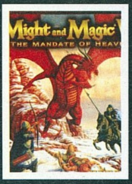
FOLYT. KÖV?!

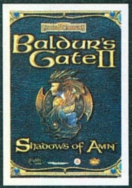
10 sorozat, ami folytatást érdemelne

írta · Grath

Valószínűleg mindenkinek van néhány olyan dédelgetett játéka, melyet imád, évente elővesz és végigjátszik, és egyszerűen nem érti, hogy az a nyomorult fejlesztő és/vagy kiadó miért nem képes összerakni hozzá egy rendes folytatást. Ha a Simshez lassan minden hónapra jut egy kiegészítő, akkor miért nem lehet készíteni egy új Grim Fandangót vagy Beyond Good & Evilt? Valahogy úgy kellene nekiállni ezeknek a régi kedvenceknek, ahogy az a Prince of Persiával vagy a Tomb Raiderrel történt: megőrizve a legjobb vonásokat, de minden tekintetben mai színvonalra emelve az egészet. Ősi kedvencünk, a Bionic Commando újrakreálásának hírén felbuzdulva most összeállítottunk egy tízes listát azokról a rég eltűnt sorozatokról, melyekkel szeretnénk megújult formában ismételten találkozni.







PANZER GENERAL

Az első rész: Panzer General (1994)

Az utolsó rész: Panzer General III: Scorched Earth (2000)

A közeli visszatérés esélye: Ma egy körökre osztott hardcore stratégia?! (10%)

A sorozatról: Noha kőkemény világháborús stratégiai játékról van szó (hexatáblás képernyő, körökre osztott viadalok, lőszer és üzemanyag kezelése), a Panzer General mégis a tömegek játéka tudott lenni, köszönhetően a könnyű irányíthatóságának és a stílustól szokatlanul szép grafikájának. Az ultrasikeres első két részt követően megindultak a mellékszálak (a Kína-USA harcot feldolgozó People's General jó volt, a fantasy, illetve sci-fi környezetbe helyezett részek viszont már cseppet sem), de a harmadik központi rész már ezekkel bukott, hiába lett 3D-be helyezve. Végül az egész szériát kinyírta a Scorched Earth nevű, a keleti frontot feldolgozó kiegészítő. A jogok jelenleg a Ubisoftnál vannak, de egyelőre nem tervezik a folytatást…

MIGHT & MAGIC

Az első rész: Might & Magic: Book One (1986)

Az utolsó rész: Might & Magic IX

A közeli visszatérés esélye: A Heroes 5 és a Dark Messiah is siker volt… (70%)

A sorozatról: A New World Computing által alkotott sci-fi beütésű fantasy szerepjáték-sorozat egyszer már újraélesztésre került: az 1998-as, hatos sorszámú epizód öt év kihagyás után bombaformában tért vissza. A nagy gond az volt, hogy a nagy felbuzdulás közepette elkezdték szórni a folytatásokat, méghozzá rendkívül igénytelen módon, különösebb változtatások nélkül (2000-ben a 2D-s grafika már ultraciki volt). A hetes részt még imádtuk, onnan azonban igen durva lejtmenet az egész, a mindenféle mellékszálakkal együtt (a Heroes a kivétel). A jogokat a 3DO kiadó összeomlásakor a Ubisoft vette meg, és noha vadul tolják a világ stratégiai és akciós változatait, a szerepjátékos visszatérésre még várnunk kell. Reméljük nem túl sokat…

BALDUR'S GATE

Az első rész: Baldur's Gate (1998)

Az utolsó rész: Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (2004; PS2, Xbox)

A közeli visszatérés esélye: Esély van rá, kérdés, hogy a BioWare nélkül mit érne (40%)

A sorozatról: Két rész, két kiegészítő, két konzolos mellékszál – és mind jó volt. A Baldur's Gate tehát nem véletlenül vált legendává: az első rész tulajdonképpen megújította a szerepjátékokat (megállítható realtime harc, kitűnő online játék), a második meg olyan méretes volt, hogy hetekbe telt végigjátszani. Igaz, a történet a Throne of Baal kiegészítővel lezárult, de nincs az a forgatókönyv-író, aki ne tudná visszahozni valamilyen módon az öreg halálistent egy újabb 150 órás kaland erejéig… A fejlesztő Bioware ma már EA-tulajdonban van, szóval nem valószínű, hogy az Atari számára öszszeütnék a harmadik részt – de talán majd itt is fellép az ő műveiket folytató Obsidian.

MAX PAYNE

Az első rész: Max Payne (2001)

Az utolsó rész: The Fall of Max Payne (2003)

A közeli visszatérés esélye: Állítólag jövőre érkezik a Max Payne 3 (90%)

A sorozatról: Ma már ugyan minden második játékban feltűnik az időlassítás, de ez 2001-ben a Max Payne-től még hihetetlen újítás volt. Ugyanúgy, mint az inkább hangulatos, mint hihető sztori, és a csodálatos grafika. Aztán jött a második rész, ami komoly változtatások nélkül aratott sikert, ráadásul a végén a „Max Payne útja az éjszakába folytatódni fog" felirat köszöntött minden kitartó játékost – úgyhogy bőszen vártuk a folytatást. A fejlesztő Remedy azonban lelépett, most a jogok a kiadó Take-Two-nál vannak, akik hivatalosan már 2004-ben bejelentették a harmadik részt. Állítólag ezt a projectet többször is leállították, de ha hinni lehet a pletykáknak, jelenleg egy kanadai brigád dolgozik rajta, és jövő ősszel jelenik meg.

MONKEY ISLAND

Az első rész: The Secret of Monkey Island (1990)

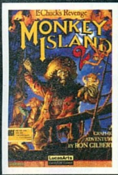
Az utolsó rész: Escape from Monkey Island (2000)

A közeli visszatérés esélye: A LucasArts egyelőre leszámolt a kalandjátékokkal (10%)

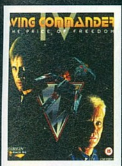
Grath
Kezdjük két kedvenccel ugyanattól a cégtől: kell nekem rendkívül gyorsan egy Wizardry 9, és persze kell egy igazi Jagged Alliance 3 is (és nem ez az orosz szörnyűség). A bioshockos srácok a rend kedvéért összehozhatnának egy igazi, sci-fi System Shock 3-mat is, valaki nekiállhatna egy rendes új UFO-epizódnak, és az sem háborítana fel, ha valaha születne egy KOTOR-folytatás is...

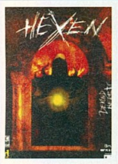
Bate
Az én kívánságom valójában már rálépett a megvalósulás útjára, hiszen én egyetlen játékra vártam igazán '98 óta, az pedig a Fallout folytatása (konzolon egy Crackdown és egy Dead Rising folytatás tudná megdobogtatni a pici szívemet) - igaz, hogy a Fallout Tactics 2001-ben kicsit kitöltötte az űrt, de én nem hentelős-menetelős taktikát szeretnék, hanem igazi szerepjátékot.

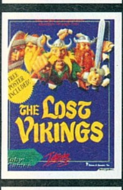
Sasa
Én nem értek egyet ezzel a nosztalgiázással, mégpedig azért nem, mert az idei játékáradat bőven elszórakoztatott, és ezekből akarok újabb adagokat! Legyen új Halo, új Super Mario, új Call of Duty (csakis az Infinity Wardtól!), új Crysis. Ráadásul az újramelegítésektől is félek, mert bár a Persia jó lett, de egy új Syndicate, Carmageddon vagy Dungeon Keeper sikerében a régi fejlesztők nélkül nem bízom...

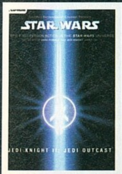


A sorozatról: Akinek Guybrush Threepwood vagy LeChuck kapitány neve nem ismerős, az azonnal szórjon hamut a fejére, és oldalogjon el a legközelebbi weboldalra, ahol meg lehet rendelni a Monkey Island sorozatot. A kalandjátékok talán legviccesebb sorozata természetesen kalózos témában utazik, és noha Tim Schafer és Ron Gilbert csak az első két részen dolgozott, még a harmadik is zseniális és a negyedik is jó étvággyal fogyasztható. Rengeteg majom, sértegetéspárbajok, őrült koponyák, vudu, és persze ármány és szerelem minden mennyiségben – folytatást akarunk! A LucasArts szerint erre sor is kerülhet – valamikor a következő évtizedben. Kösz... Ez már csak azért is kár, mert Ron Gilbert fejében ott az igazi harmadik rész, amelyből kiderülhetne, hogy mi is a Majomsziget valódi titka.









WING COMMANDER
Az első rész: Wing Commander (1990)
Az utolsó rész: Wing Commander: Secret Ops (1998)
A közeli visszatérés esélye: A Secret Ops óta öt Wing Commander fejlesztését állították le (10%)
A sorozatról: A tengernyi kiegészítőt és mellékszálat (többek között a nagyszerű űrkereskedős Privateer is innen ered) megért, öt fő játékból álló széria többek között arról is híres, hogy Mark „Luke Skywalker" Hamill is szerepelt az átvezető filmekben. Az űrharc és a változatos sztori mindig az éppen aktuális high-end gépeket is megfektetően jó grafikával párosult, nagy kár, hogy a fejlesztő Origint megszüntette az EA, és így leállt a Privateer 3, a Wing Commander Online, a hatos és hetes rész, valamint a Strike Team nevű multis kiegészítő fejlesztése is. Nincs rózsás jövőképe a szériának...

MECHWARRIOR
Az első rész: MechWarrior (1989)
Az utolsó rész: MechWarrior 4: Mercenaries (2002)
A közeli visszatérés esélye: A játékra lenne kereslet, de a FASA bedőlt... (30%)
A sorozatról: Az óriásrobotos széria négy központi része három különböző kiadónál jelent meg, ami már önmagában is figyelemre méltó, hát még a hét kiegészítő, a MechCommander RTS-széria, valamint a MechAssault címen futó konzolos címek. Ezért aztán nem is értjük, hogy komoly, szimulátor-jellegű játék miért nem volt már öt éve PC-n... A jogok jelenleg a Microsoftnál vannak, és mi nagyon szívesen vennénk, ha elkészítenének egy új epizódot; még akkor is, ha az mondjuk egy MMO lenne, ezt a világot ugyanis kiválóan át lehetne ültetni ebbe a stílusba...

HERETIC
Az első rész: Heretic (1994)
Az utolsó rész: Heretic 2 (1998)
A közeli visszatérés esélye: Már kinyírtuk az összes főgonoszt (10%)
A sorozatról: Noha a sorozat a Platform-kel kezdődött és a Heretic 2-vel ért véget, közben még volt két Hexen-epizód is, a Raven ugyanis kicsit furcsán nevezte el az ugyanabban a világban játszódó akcióorgiáit. A Heretic az első Doom-klón volt, melyben lehetett fel- és lenézni, a Hexenben kasztot is lehetett választani (ki ne tudná: a varázsló volt az übertápos), a Hexen 2-ben pedig már szintet is lehetett lépni. Az első három részben ki is végeztük a világ három főgonoszát, így a már külső nézetes Heretic 2 új tájakra merészkedett, többek között egy egész rovarember-civilizációt hidegre tettünk benne. Valami ravaszabb történet jó lenne egy harmadik részhez, mi Hereticnek, Hexennek is örülnénk...

LOST VIKINGS
Az első rész: Lost Vikings (1992)
Az utolsó rész: Lost Vikings 2 (1996)
A közeli visszatérés esélye: Haha... na persze (0%)
A sorozatról: Nyilván kellett választanunk valamit a Blizzardtól is, de StarCraft 2 ugye lesz, a Warcraft világát sem nevezhetjük éppen elhanyagoltnak, és abban is biztosak vagyunk, hogy a Diablónak is lesz folytatása. Maradt a remek ősi hármas, amit még Silicon & Synapse néven követtek el a srácok – és bár jó volt a Rock N' Roll Racing és a Blackthorne is, a mi kedvencünk a három ütődött viking volt. Eric, a gyors, Baleog, a gyilkos, és Olaf, a „tank" egy fantasztikus logikai játékban kaptak helyet, amelyben tulajdonképpen ugyanaz volt a célunk minden pályán: meglógni az aktuális börtönből. Klasszikus blizzardos beszólások, néha ördögien nehéz fejtörők vártak a játékosokra, így a vikingek legendává nemesedtek – nem véletlen, hogy a WoW-ban is feltűntek, és ők ihlették a SC2-ben az új terran masinát, a Vikinget is.

STAR WARS: DARK FORCES
Az első rész: Star Wars: Dark Forces (1995)
Az utolsó rész: Star Wars: Jedi Academy (2003)
A közeli visszatérés esélye: Csak reménykedni tudunk egy esetleges új részben (20%)
A sorozatról: Kezdjük egy teljesen használhatatlan ténnyel: a játékot még flopin akarták kiadni, de a boltok nem voltak hajlandóak 35 lemezzel szöszölni, kénytelenek voltak a 60 megát CD-re írni. Persze ennél sokkal többet számít, hogy ez volt az első olyan FPS, amely egy komolyan megírt sztorira épített, ráadásul többszintes pályákat is meg tudott jeleníteni. A második, szintén jól sikerült rész Jedi Knight néven futott, majd jött a fantasztikus Jedi Outcast, és legvégül a már nem túl fényes (sőt: gyászos) Jedi Academy. A sorozat jövője egyelőre nem túl biztató, csak reménykedni tudunk benne, hogy a LucasArtsnál valaki rájön, hogy van még ebben fantázia...

Digitális legó gyermeklelkű felnőtteknek... írta · Kredenc

SIMCITY Társadalmak

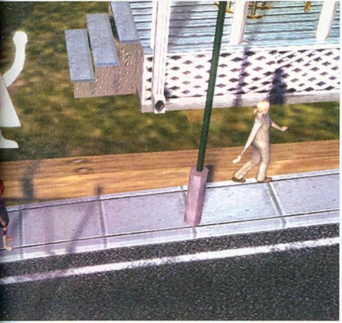
fejlesztő > Tilted Mill kiadó > Electronic Arts web > simcity.ea.com

Mivel kevés a helyem, arra kérem az olvasót, vegye elő 2007/8-as számunkat, és olvassa el az ott található alapozót, ott megtalálhatja az ötödik SimCity új irányvonaláról szóló beszámolómat. A kiadó jóvoltából most kaptunk egy korai bétaverziót a játékból, e cikk ennek alapján készült, megnézzük, hogy milyen is lett a magyarul megjelenő Társadalmak hangulata.

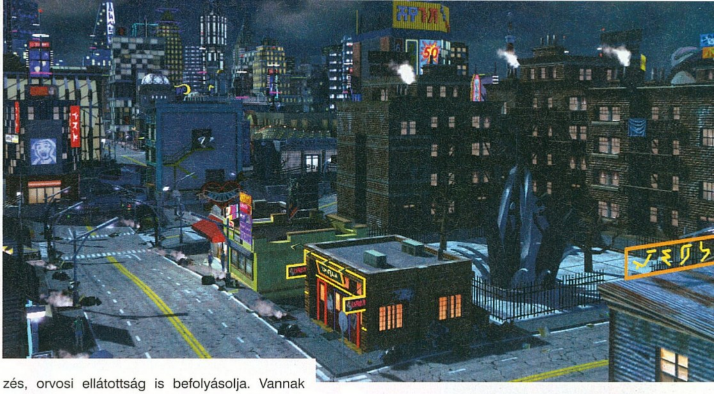
A Társadalmak (az EA jó szokásához híven ez a cím is honosítva lett) koncepciója a következő: kapsz egy igen nagy pályát (a megjelenést pár kapcsolóval alakíthatod, így az alpesi tájtól a sivatagon át a tundráig, síkságtól a folyó szabdalta hegy-völgyes vidékig sok mindent kialakíthatsz), majd erre kell felépítened egy várost, az épületeket egyenként elhelyezve. Most jön a csavar!

Van hat úgynevezett társadalmi érték: termelékenység, jólét, kreativitás, spiritualitás, tekintély és tudás. A négy kategóriára – otthonok, munkahelyek, szórakozóhelyek, díszítőelemek – osztott „galériában" lévő épületek ezen értékeket növelik vagy csökkentik adott pontszámmal. Ha leraksz egy olyan üzemet, ami 5 termelékenységet fogyaszt, és városodban ezen érték nullán áll, a gyártás csak akkor fog beindulni, ha lepakolsz egy olyan objektumot is, ami minimum 5 termelékenységet ad a településnek. Ezt a meglehetősen bonyolult mátrixot kell tehát figyelned, és ezek alapján építhetsz fel egy olyan várost, mely egy vagy több értékre épül.

A fejlesztők ezt úgy próbálták irányítani, hogy kialakítottak sablonokat (kisváros, ipari, kapitalista, romantikus, kacagváros, szemlélődő, tekintélyelvű, cyberpunk), melyek alapvetően egy vagy két értékre koncentrálnak, utóbbi például a jólétre és tudásra. A program figyeli a tevékenységedet, és ha látja, hogy milyen irányba indulsz el, a



A hangsúly ezúttal nem a simek pátyolgatásán, hanem az önfeledt építgetésen van



zenét, az emberek és a környezet megjelenítését ehhez igazítja. Van még valami, amire figyelned kell: a simek boldogsága, mely szintén érték, azaz adott épületek csökkentik vagy növelik, illetve a levegő tisztasága, a bűnözés, orvosi ellátottság is befolyásolja. Vannak krízishelyzetek is (vihar, betörések), de katasztrófát (meteoreső, földrengés, tornádó) kizárólag te idézhetsz elő. A korábbi ígéretek ellenére a játékban nincsenek küldetések (az én verziómban legalábbis nem voltak), de vannak gyűjthető mérföldkő érmek (pl. adott lakosságszám, érték elérése), illetve célok, utóbbiak egy speciális épületet adnak. További plusz, hogy a normál játékon kívül van még két mód: a végtelen simoleon csak pénzt ad, de a kezdetben zárolt épületeket továbbra is neked kell feloldanod, illetve a szabadjáték. Érzéseim egyelőre vegyesek, de a végleges verzió remélhetőleg pár újdonsággal megpróbál majd elkápráztatni...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **90%**

VÁRHATÓ SIKER **75**

Még mindig nem tudom eldönteni, hogy ez egy jó játék-e, csak én vagyok kissé idős hozzá, avagy tényleg túl sokat egyszerűsítettek a már sokszor látott, imádott formulán. A végleges döntés persze csak a végleges verzió nyúzása után várható!

KREDENC

PRO: Magyarul jelenik meg és változatos városokat építhetünk benne

KONTRA: Nincsenek küldetések, elmaradtak a bonyolultabb lehetőségek, problémák

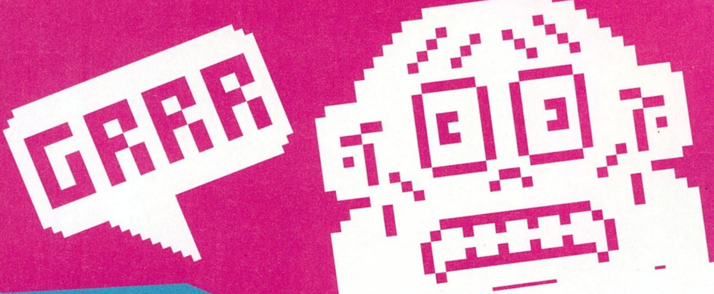
VÁRHATÓ MEGJ.: 2007 Q4

PC GURU

RAGA(SZ)DD MEG A LEHETŐSÉGET!

MOST KEDVEZMÉNYESEN FIZETHETSZ ELŐ EGY ÉVRE A PC GURU MAGAZINRA ÉS EGY ÁLTALAD MEGADOTT MÉRETŰ EGYEDI MATRICÁT IS ADUNK AJÁNDÉKBA, AMIVEL A STÍLUST ADHATSZ A SZÁMÍTÓGÉPEDNEK, ILLETVE EGY EGYEDI EMBLÉMÁVAL ELLÁTOTT PC GURU PÓLÓVAL IS GAZDAGABB LEHETSZ.

RÁADÁSUL AZ ELŐFIZETÉS ÁRÁT IS CSÖKKENTETTÜK, MOST CSAK 16 964 FT!



600 FT KEDVEZMÉNY / LAPSZÁM!

COOL
pc guru
www.skinzone.hu
pc guru
www.skinzone.hu
ONLINE VÁSÁRLÁSNÁL A KÖVETKEZŐKET KELL TENNED:
1. FEL KELL MENNED A WWW.ITMEDIABOLT.HU WEBÁRUHÁZUNKBA, AMELY ELÉRHETŐ WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES LINKEN IS.
2. REGISZTRÁLNOD KELL, AMELY SORÁN MEG KELL ADNOD AZ ADATAIDAT, HA EZ MÁR KORÁBBAN MEGTÖRTÉNT, AKKOR CSAK BE KELL LÉPNED A FELHASZNÁLÓNEVEDDEL.
3. MEG KELL RENDELNI AZ ELŐFIZETÉST, A VÁSÁRLÁSI MATRICA MÉRETÉNEK MEGADÁSÁVAL.
4. VÁRD A POSTÁST, AKI A KEDVENC LAPOD MELLETT, AZ AJÁNDÉKOKAT IS HOZZA!
TOVÁBBI MEGRENDELÉSI LEHETŐSÉGEK:
1. TELEFONON TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 888 – 3421 VAGY A 888 – 3422
2. E-MAILBEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: TERJESZTES@VOGELBURDA.HU, A MATRICA MÉRETÉNEK MEGJELÖLÉSÉVEL.
3. SZEMÉLYESEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 1077 BUDAPEST KÉTHLY ANNA TÉR 1
PCG_SKINZONE_0713

Nagyjából fél tucat előzetes után már szinte alig akadhat olyan olvasónk, akinek be kellene mutatni a Far Cry készítőinek legújabb alkotását – de azért pár szóban az előzményekről. A történet a közeljövőben játszódik, nagyjából 2020 körül járunk. Az amerikai kormány bevetésre küld egy csapat jól képzett, különleges öltözettel ellátott katonát koreai területre, ahol valamilyen oknál fogva megszakadt a kapcsolat pár civillel. A bonyodalmakat természetesen nem a koreai hadsereg jelenti majd számunkra, hanem holmi idegen entitások, akik igencsak szeretik hidegen tartani a dolgokat – s lefagyasztanak mindent, amivel kapcsolatba kerülnek.

NANOSUITBEN AZ ÉLET SZÉP

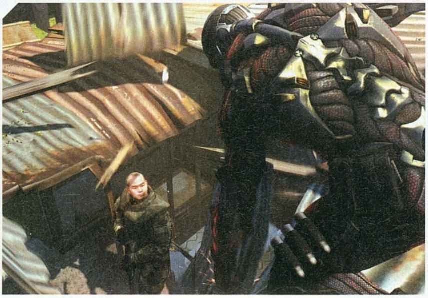
Bár a Crysist egyszerű FPS-ként lehetne csak bekategorizálni, mégis rengeteg egyedi ötlettel operál, melyek közül a legkiemelkedőbb a nano-öltözet, amivel főhősünket és csapatát ruházták fel (no és persze pár ellenséges koreai katonát is, akikkel majd később alaposan meg is gyűlik a bajunk). A ruha a játék központi elemét jelenti, többféle stratégiával, taktikával hajthatjuk végre a ránk bízott feladatokat. Az egerünk középső gombját lenyomva tartva négyféle üzemmód közül választhatunk: maximális páncélzat, erő, sebesség és álca. Ez utóbbi szinte teljesen láthatatlanná tesz minket, s különféle lopakodási taktikákkal elkerülhetjük a komoly vérfürdőket, vagy elmenekülhetünk húzósabb helyzetek elől. Az öltözet természetesen csak korlátozott ideig képes ezeket a tulajdonságokat üzemeltetni, amikor pedig kimerül, mindig átkapcsol maximális páncélzatra. Bár eleinte nem igazán használtuk ezeket a képességeket, nehezebb szakaszon rákényszerültünk egerünk középső gombjának nyomkodására. Az erő segítségével például tetőkön ugrálhatunk, útszakaszokat rövidíthetünk le, vagy egyetlen ütéssel elintézhetjük ellenfeleinket. A sebesség bár igen rövid ideig műkö-

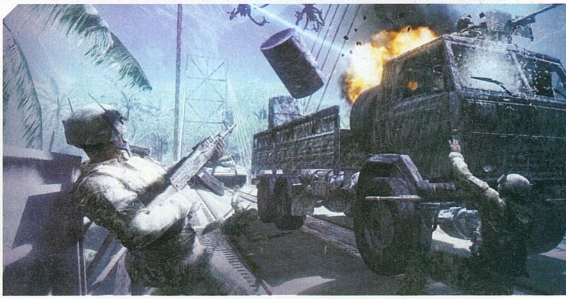
Jeges krízis idegenekkel... írta • Chris

CRYSIS

fejlesztő > Crytek kiadó > Electronic Arts web > www.crysis.hu

Minden idők leggyönyörűbb játékáról cikket írni már önmagában is megtiszteltetés. Nem beszélve arról, ha a látványt sikerül olyan körítéssel tálalni, mint a Crysis esetében. A játék megjelenése óta sikert sikerre halmoz. Kimagasló értékelésekkel nyitott, majd ahogyan szépen lassan lenyugodtak a kedélyek, úgy derült fény pár hiányosságára is. De mindezek ellenére még így is az év egyik legkiemelkedőbb alkotásáról beszélünk, amit minden bizonnyal sokáig emlegetnek majd etalonként más szoftverekkel szemben.





dik, segítségével pillanatok alatt kikeveredhetünk az ellenség szorító markából, vagy juthatunk el gyorsabban távoli helyekre. Egy szó mint száz, a nano-ruha nélkül az egész program csak egy látványos lövöldözős játék lenne. Vagy mégsem?

> „A Crysis gyönyörű, a kérdés: vajon a többi elem is ennyire kiemelkedő?”

FEGYVERBŐL KARÁCSONYFÁT

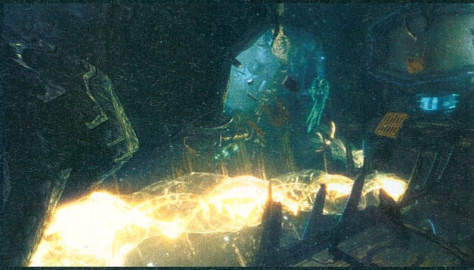
A Crysis a használható fegyverek terén is alaposan kiemelkedik a szürke FPS-tengerből. A játékban nagyjából tíz különféle gyilkoló eszköz található, kezdve az egyszerű pisztolytól a mini-atombomba vetőig, amit persze csak két lövés erejéig használhatunk, ehhez jönnek még a különféle gránátok és lőszertípusok. Ez a szám önmagában már megállná a helyét, de a Crysis tovább fokozta ezt, és a konfigurálással még tovább színesítette az amúgy is roppant interaktív játékmenetet. Amennyiben lenyomva tartjuk a C billentyűt, egy menü ugrik fel, amiben az épp aktuális fegyverünkre akaszthatunk többféle tartozékot. Rakhatunk rá hangtompítót, lézeres irányzékot, gránátvetőt, altató lövedéket, és akár különféle távcsöveket is. A játék alatt megszerzett kütyükből egy egyszerű Kalasnyikov utánzatból pillanatok alatt hipermodern mesterlövész puskát készíthetünk.

Sajnos a nanosuit nem csak hősünk kiváltsága, más is birtokolja e nagyszerű technikát.

SZIMULÁTOR FPS-BEN

Ha pedig mindez még nem lenne elég, a Crysisben járművek is találhatók, melyeket természetesen akár vezethetünk is. Földön, vízen és levegőben egyaránt! A hatalmas nyitott térnek köszönhetően gyakran szükségünk is lesz arra, hogy elkössünk egy-egy terepjárót, teherautót vagy motorcsónakot, de a játék vége felé már egy különleges csapatszállító repülőgépet is kénytelenek leszünk elnavigálni – Battlefield 2142 játékosok előnyben. Ezek a járművek természetesen sérülnek is. Nemcsak általános

Nincs is jobb annál, mint mikor az ellenfelet rongybaba módjára hajítjuk bele a faházba.



páncélzattal rendelkeznek, de egyenként kilőhetjük az autók kerekeit, vagy szerencsés esetben felrobbanthatjuk őket, ha eltaláljuk a hátoldalukon lévő póttartályt.

Ilyenkor a játékban található eszméletlen fizikai motor gondoskodik a robbanások által keltett lökéshullám lemodellezésében. De persze nem csak ennyiről szól a dolog, hiszen négykerekűinkkel kidönthetünk szinte mindent, legyen szó akár egy összetákolt viskóról – amiben katonák lelhetik így gyors halálukat –, vagy útszéli tábláktól egészen a vékonyabb fákig. Hihetetlen, de a Crysisban a növényzet szinte az utolsó ágig rombolható. Fegyvereinkkel lekaszálhatunk egész erdőségeket, vagy tankkal eltaposhatunk bokrokat, amennyiben úgy tartja amortizációs kedvünk. A fizikai motor végtelen lehetőségek tárházát nyújtja számunkra, hiszen szinte bármit felvehetünk, aztán el is dobhatjuk (ez persze a nano-ruha maximális erő opciójával kombinálva igazán látványos).

INTELLIGENS ELLENFELEK?

Sokan dicsérték a mesterséges intelligenciát, s a játék végigjátszása után mi egy kissé rácsodálkoztunk ezen véleményekre. Bár az általunk felállított léc magasan van – még a Halo 3 helyezte oda –, azért egy ilyen, minden ízében tökéletesnek szánt játéktól elvárható lett volna egy 100%-os teljesítmény ezen a téren is. De sajnos kicsit csalatkoznunk kellett. Ellenfeleink természetesen hasonlóképp reagálnak a környezetükben történt eseményekre, mint ahogyan a Far Cry-

Multi

Valljuk be: a Far Cry katasztrofális volt multiplayer-szempontból. Nem elég, hogy semmi extra játékmód nem volt benne, olyan irdatlan módon szaggatott, hogy csak a legelvakultabb rajongók játszottak vele. Ezt persze a fejlesztők is látták, így már a kezdetektől nagy figyelmet fordítottak a Crysis ezen porciójára, és napi kötelező multiplayer-zúzás során, évek alatt alakult ki a játékegyensúly. Van ugyan deathmatch-mód is, de ezzel senki nem fog játszani – a figyelem a Power Struggle üzemmódra fog fókuszálni. Ez leginkább a Quake Wars összetett, küldetésekkel teli játékmenetére hasonlít: van két bázis, mint iszonyatosan erős ágyúkkal bevédve, ez utóbbiakat tehát le kell szedni a végső roham előtt. Fegyvereket és járműveket a mi otthonunkban vehetünk a fragekért, küldetésekért kapott pénzből – de a pályákon levő rengeteg kontrollpont millió módon befolyásolhatja a kínálatot. Vehetünk idegen technológiával megberhelt cuccokat is, feltéve ha éppen a miénk az egyetlen fegyvergyár, és ha elég energiaközpontot foglaltunk el a pályán. A nanosuit is működik, bár kicsit legyengült: a rejtőzködés például alig használható, de az energia minden más üzemmódnál is sokkal lassabban regenerálódik. Minket nem tudott sokáig elvonni a Call of Duty 4 (Sasa), az Unreal Tournament 3, a Team Fortress 2 (mindkettő Grath) vagy a Battlefield 2142 (Chris) elől, de ha lenyugodtak a kedélyek, mindenképpen visszatérünk rá. Addig legalább lesz pár új térkép, mert ez a kilenc kicsit kevésnek tűnik…

CRYSIS teljesítményteszt

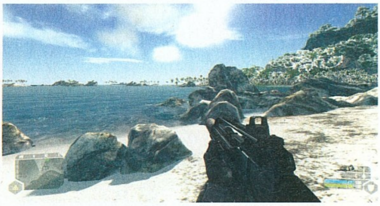
írta · Horváth Patrik

Bizonyára sokan várták már a Crytek új üdvöskéjét, ám azzal mindenki tisztában volt, hogy hardveréhsége sokkal nagyobb lesz bármelyik mai programénál. Bár eleinte Cevat Yerli, a Crytek projektvezetője úgy nyilatkozott, hogy egy középkategóriás gépen már élvezhető sebességgel fog futni a program normális kinézet mellett, nos ez mára gyökeresen megváltozott. Tesztünkből kiderül, hogy hány malacperselyt kell feltörnünk ahhoz, hogy élvezhető sebességgel futtathassuk vélhetően az év egyik, ha nem a legjobb FPS-ét.

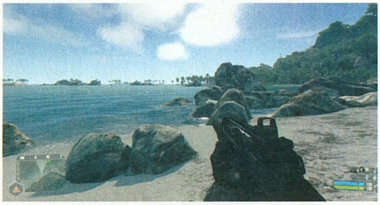
A minimumként megjelölt konfiguráción (P4 2.8 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9800Pro) a program éppen csak elfutott 800x600-ban alacsony minőségi beállításon. Érdekes, hogy a cég Vista alá más videokártyát jelöl meg ATI fronton, mint XP-nél, szerintük X800Pro alatt nem érdemes próbálkozni. Egy hasonló teljesítményt nyújtó 7600GT-n már megpróbálkozhatunk az 1024x768-as felbontással, de szigorúan a legrosszabb minőségi beállítások mellett (vagy maradhatunk a 800x600-nál közepes részletességi szinttel, kérdés melyik a rosszabb). Itt érdemes megállnunk egy szóra, hiszen általában az alacsony és a közepes grafikai szint nem jelent eget rengető különbséget, ám a Crysis az első kivétel. Low Quality-ben egyszerűen nincsenek időjárás effektek, ezáltal komorrá válik a játék, hiába szép még így is az összhatás. Érdemes tehát úgy belőni a játékot, hogy a közepes grafikai szintet meg tudjuk ütni videokártyánkkal. 1024x768 Medium sok CRT tulajdonosnak megcélzott vágyként testesül meg, nos ilyen beállításokhoz az alábbi három-négy videokártya közül érdemes válogatni (teljesítmény alapján sorrendben): HD 2600XT, 7900GS, 8600GT, X1950Pro. Ezek 20-30 ezer forint közötti kártyák, talán a 8600GT rendelkezik a legjobb ár/fps mutatóval a felsoroltak közül. Ezekkel a kártyákkal már elérhetjük az átlag 30 fps-t, amely elegendő a folyamatos játékmenethez.

1280x1024 az átlag TFT tulajdonosok Mekkája, ide sajnos már kell a hardver erősen, az előbb felsorolt kártyák még a 25 fps-t sem képesek átlagban tartani. Ide már elkel a használt piacon egyre olcsóbbá váló 320 megás 8800GTS, amely közel 50 fps-t tudott kipumpálni magából ilyen felbontásnál, ráadásul még 1680x1050-ben is megvolt a 30 frame/sec közepes részletességnél. Kapaszkodjunk meg, de még ez a kártya is csak éppen csak elég erős ahhoz, hogy 1024x768-as felbontásban stabil 30 fps-es átlaggal elvigye a játékot High Detailen. Amennyiben ilyen részletesség alá nem adjuk, viszont magasabb felbontásban játszunk úgy menthetetlenül szükségünk lesz egy 8800GT-re, de ezzel is maximum 1680x1050-ig merészkedhetünk, 1920x1200-ban még kompromisszumot kell kötni a Medium és High beállítások között. Amennyiben minden látványelemet be akarunk kapcsolni, azaz Very High-ban szeretnénk futtatni a Crysist úgy a mi VGA-nk a 8800GTX lesz, annál is inkább, mert ez az a pont, ahol a videokártya memóriája a leghamarabb elfogy. Sajnos az élsimítás 30-40%-ot is levesz a teljesítményből, így egy kezemen meg tudom számolni, hányan fogják használni. Érdemes még egy mondat erejéig kitérni a processzor- és memóriaigényre. Nos itt nincsenek nagy durvulások, egy egyszerűbb X2-es vagy Core 2-es processzor már megteszi, RAM-ból lehetőleg igyekezzünk legalább 2 GB-ot bespájzolni, az az igazi, 1 gigával inkább csak a Low Quality-t erőltessük.

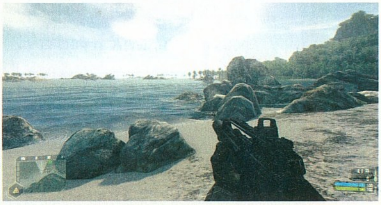
Minimális beállításon a Crysis olyan, mint bármilyen középkategóriás FPS, semmit nem látunk a motor erejéből. De ez természetes.



Egy fokkal jobb állapotban már kezdenek előjönni a finomságok, élesednek a textúrák és a víz is kezd élvezhető formát ölteni.



Feljebb húzva a beállításokat a növényzet kezd megszépülni, minden egyre részletesebb és a fények és árnyékok is tökéletesednek.



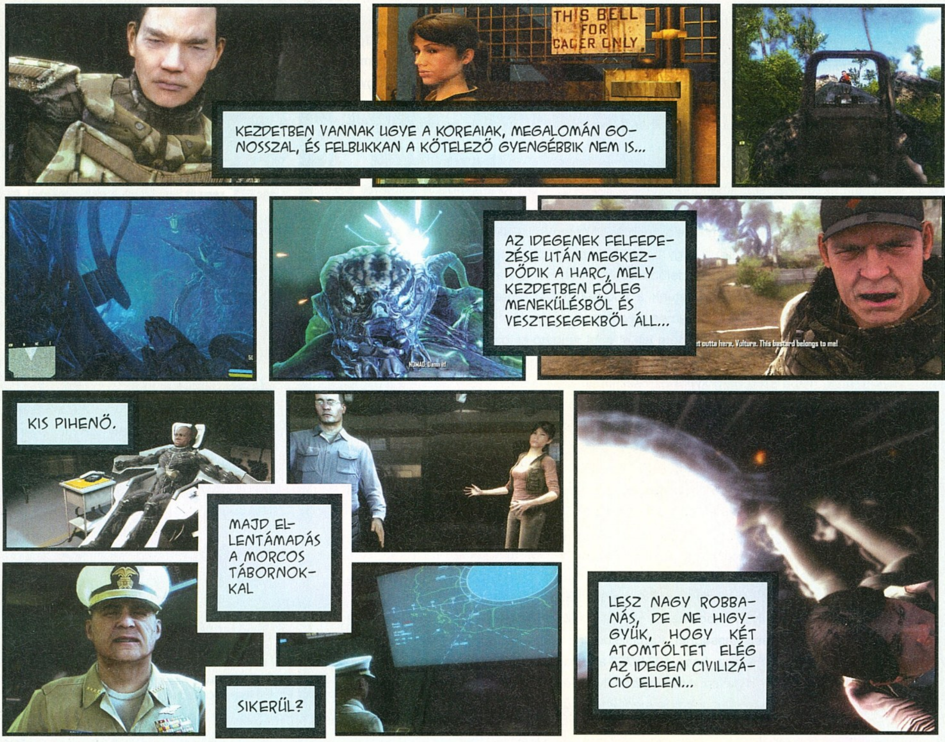
Maximumon a látvány magáért beszél, minden szinte megszólal, már csak az hiányzik, hogy érezzük a víz és a növények illatát.

VGA

	Low Detail	Medium Detail	High Detail	Very High Detail
1024x768	7600GT / X1650XT	HD 2600XT / 7900GS / 8600GT / X1950Pro	8800 GTS 320 / HD 2900XT 512	8800GT 512
1280x1024 / 1440x900	X1950Pro / 8600GT	8800GTS 320 / HD 2900XT	8800GT 512	8800GTX
1600x1200 / 1680x1050	8800GTS / HD 2900XT	8800GTS 320 / HD 2900XT	8800GT 512	8800GTX
1920x1200	8800GTS / HD 2900XT	8800GT 512	8800GT 512 SLI	8800GTX SLI

Minimum 30fps vagy annál nagyobb átlagsebesség eléréséhez

NAGY VONALAKBAN...



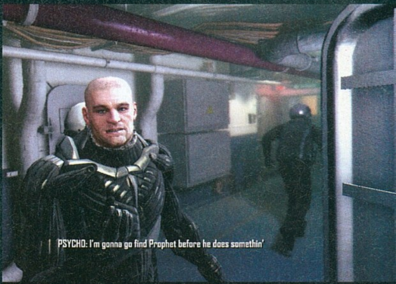
A TELJES TÖRTÉNET A TI FELFEDEZÉSETEKRE VÁR, DE A CSELEKMÉNY TÉNYLEG NEM MUTAT TÚL EGY KÉPREGÉNY SZINTJÉN

ban már megismerhettük. Ha zajt hallanak, odasietnek annak forrásához, ha meglátnak, segítségért kiáltanak, majd vadul tüzet nyitnak ránk. Mindezek felett képesek járműveket vezetni, és egyéb turpisságok is kitelnek tőlük – egy ilyen színvonalas játéktól ez nyilvánvalóan elvárható. Viszont igen gyakran találkoztunk beragadt ellenfelekkel, akik csak bután futottak egy irányba, és nem voltak képesek leküzdeni olyan komolyabb akadályokat, mint mondjuk egy lépcsőfeljáró. Az is megesett, hogy összefutottunk öt ellenféllel (nagyjából 10 méterre lehettünk tőlük), akik folyamatosan futottak egy teherautó oldalába, s még csak ránk sem hederítettek, miután legéppisztolyoztuk az első hármat. Persze ha egyszer-kétszer előfordul ilyen esemény, betudjuk egyszerű bugnak, de mivel legalább tíz alkalommal láttunk hasonlókat, a játék végére igencsak kétségbe vontuk a mesterséges intelligenciáról szóló ódákat.

LÁTVÁNY MINDENEK FELETT

Ahogy a cikk elején már írtam, a Crysis a történelem legszebb játéka. Hihetetlen részletességgel gondoskodtak a fejlesztők arról, hogy valóban oda tudjuk magunkat képzelni a játékba. A környezet végletekig kidolgozott, látszik, hogy aprólékos odafigyeléssel helyezték el még az utolsó fűszálat is. A Crytekes fiúk mindenre odafigyeltek, kezdve az erdő közepén kidőlt korhadt fától egészen a padlódeszkákon át az utolsó ásványvizes palackokig. Több százezer poligon

Durrogatásra lesz alkalmunk millió, csak bírjuk majd lőszerrel és ujjakkal...



A sztori

Mindenképpen érdemes leszögezni, hogy egy First Person Shooter esetében nem feltétlenül vágyunk hihetetlenül fordulatos, Oscar esélyes történetre, de manapság azért nem árt, ha nem csak a grafikával és a játékmenettel igyekeznek elkápráztatni az embert. Jó példa erre a lapban is tárgyalt Call of Duty 4, amely a gépfegyverek ropogtatása mellett bizony igen érdekes és helyenként egészen ötletes, hangulatos fordulatokkal szolgál

A Crysis-ról már az elején lehetett sejteni, hogy nem a cselekmény csavarjaival fog nagyot durrantani, de azért az ember csak reménykedett, hogy a temérdek fejlesztési időbe belefért egy kis forgatókönyv-fabrikálás is, és az összkép túlmutat majd a koreaiakkal és az idegenekkel való szüntelen csatározáson. Sajnos e téren azonban csalatkoznunk kellett. Akad ugyan összefüggő történet, de az alig ad többet bármely más FPS-nél (sőt...). Amit kapunk az végtelekig egyszerű, az összes lejáratott sablont tartalmazza az eltűnt kutatóktól, a kötelező hölgyszereplőn át, a megalomán gonoszszal karöltve, kiegészítve makacs katonai vezetőkkel és persze az idegenekkel, akikről szinte semmi nem derül ki. Ami az ötletek hiányán túl kifejezetten bosszantó, az a játék vége, ami a maga nemében majdhogynem kitolás az órákig küzdő játékossal szemben, ha durvák lennénk, olcsó marketingfogásként aposztrofálnánk...

Ettől persze a játék nem lesz rossz, de jó lenne ha végre tendencia lenne, hogy az összetétel minden elemére figyelünk és nem csak egyes részeket fejlesztjük mesterire.

A dzsungel csak a kezdet, jön majd még idegen vidék, hó, fagy és a tenger...

egyszerre a képernyőn, shader effektek, képelmosás, és ki tudja mennyi különleges effekt egyszerre; mindez valami eszement jól néz ki, nem beszélve a karaktermodellekről, melyek döbbenetesen életszerűek. Ehhez foghatót utoljára talán a Half-Life 2-ben láthattunk.

Persze ennek ára is, ami valljuk be, nem is olyan csekély. Először is megjegyezném, gyanítom, hogy azért kaphattam én a Crysisról szóló cikk megírásának feladatát, mert egyedül nekem van olyan gépem, melyen a játék eldöcög. A programot egy Nvidia 8800GTS-es kártyával, 2GB memóriával és Dual Core 2-es procival ellátott gépre telepítettem, emiatt biztos voltam benne, hogy mindent felkapcsolhatok majd maximumra. De tévedtem. Először is a felbontást 1024x768 fölé nem igazán mertem feltolni a kezdeti 5-7 fps körüli értékek megpillantása után, és a részletességek közül is kénytelen voltam levenni jó néhányat közepes szintre. Ezek után sikerült stabil 20-25 fps-t kicsikarnom a játékból, de persze voltak részek, amikor 15 körül forgott a számláló.

EZ AZ, AMI KELL NEKED!

Ennek ellenére a Crysis kihagyhatatlan alkotás. Akkor is, ha még nincs elég jó géped hozzá, hiszen nagyszerűen skálázható, s így legalább lesz miért tuningolni a masinádat. Maga a játékmenet, a történet és a hangulat nagyjából egy szinten említendő az ugyancsak most megjelent Call of Duty 4-gyel, azzal a különbséggel, hogy itt a játékos nincs keretek közé szorítva. Adott egy méretes játéktér, abban egy feladat, a végrehajtás módja pedig teljes egészében rajtunk áll. Az biztos, hogy a többszereplős mód és a pályaszerkesztő még a végigjátszás után is tartogat majd meglepetéseket. Nem beszélve a lelkes modkészítőkről, akik már most bemutattak egy nagyszerűnek ígérkező Battletech alapú modot, melynek fejlesztését figyelemmel fogjuk kísérni. Egyszóval, klisé ide vagy oda, a Crysis kötelező remekmű. Ott a helye az olyan halhatatlan klasszikusok között, mint a Doom 3, vagy a Half-Life 2, no és persze mindenki polcán is.

Megsúgjuk, tutira nem most látjuk utoljára nanosuitos hősünket. A befejezés ebből a szempontból több mint beszédes...

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE/HANG	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A Crytek ismét letaglózta a konkurenciát. Talán még hosszú hónapokig emlegetik a Crysist úgy, hogy történelem legszebb játéka, amihez persze egy példa nélküli játékmenet is párosult. Ha valamiért, akkor ezért a játékért érdemes lesz gépet fejleszteni. Kíváncsian várjuk, mit hoznak ki a Far Cry 2-ből a srácok.

CHRIS

PRO:
+ 100% grafika
+ Nanoruha
+ Nyitott játéktér

KONTRA:
- Bugos M.I.
- Gagyi történet

9.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

Bár az idegenek megérkezéséig is van miért izgulni, a játékmenet kifejezetten felpezsdül, miután összetalálkozunk velük.

BIOSHOCK	96%
HL2: THE ORANGE BOX	96%
QUAKE 4	94%

PGO GYORSLINK: 29

GÉPIGÉNY: PIV 2.8 GHz CPU, 1.5 GB RAM, nVidia 6600/X800GTO (SM 2.0), 12 GB HDD

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

írta · Sasa

fejlesztő > Activision kiadó > Infinity Ward web > www.callofduty.com

Az új Call Of Duty az idei E3-on még egyáltalán nem keltette fel az érdeklődésemet, Lipcsében, a Games Convention-ön azonban már teljesen magával ragadott (amiben talán szerepet játszott az igen hatásosra sikeredett zártkörű party és a csinos hostess lányok jelenléte – Bate). Azóta Grath-tel tűkön ülve vártuk a megjelenését, és november elején végre megkaparintottuk a végleges verziót – mondanom sem kell, hogy gyakorlatilag két este alatt sikerült is befejezni a játékot, ha elkezdi az ember, akkor már nagyon nehéz abbahagyni. Az Infinity Wardban eddig még sosem csalódtunk, az abszolút intenzív és addiktív FPS-ek nagymesterei mindig értették a dolgukat, s mindennek tudatában bátran kijelenthetem, hogy a vártnál is jóval magasabbra tették a lécet.

Akcióban nem lesz hiány, de az Infinity Ward ezen felül is tartogat nektek meglepetést...

A Call of Duty sorozat eddig készült részei – beleértve a kizárólag konzolokon megjelent epizódokat is – egytől egyig második világháborús témákat dolgoztak fel. Az új epizód azonban végre szakít ezzel az unalomig ismert miliővel. Komolyan mondom, ha még egy normandiai partraszállást meglátok a monitoromon, befejezem az ipart. A legújabb részben ilyennel nem találkozhatunk, csak és kizárólag a modernkori hadviselésé a főszerep, ráadásul mindez olyan realisztikus és megdöbbentő formában kerül a monitorunkra, hogy az már mellbevágó. A haditechnika uralja a képernyőt, mindvégig éreztetik, érezzük, hogy ezzel az arzenállal szemben ma már senkinek semmi esélye nincsen. Ez a borzongás azonban nem lehangolja, hanem lenyűgözi a játékost, aki minden idők legintenzívebb küldetéseiben vesz részt, úgy, ahogy vártuk, elvártuk. Nem kapunk sokkal többet mint eddig, az érzet azonban mégis más, eszünkbe sem jut, hogy a csapat, akiről mindig szuperlatívuszokban beszéltünk egy rókabőrt tett volna le az asztalra.

A látvány egészen elképesztő, pedig a COD4 motorja már nem nevezhető mai darabnak...

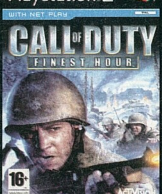
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

MINDEN A RÉGI, DE MÉGIS MINDEN MÁS

Ami alapjában véve egyáltalán nem változott, az a játékmenet. Az intenzitás és addiktivitás tökéletes elegye, csakúgy mint az eddigi epizódokban, egy

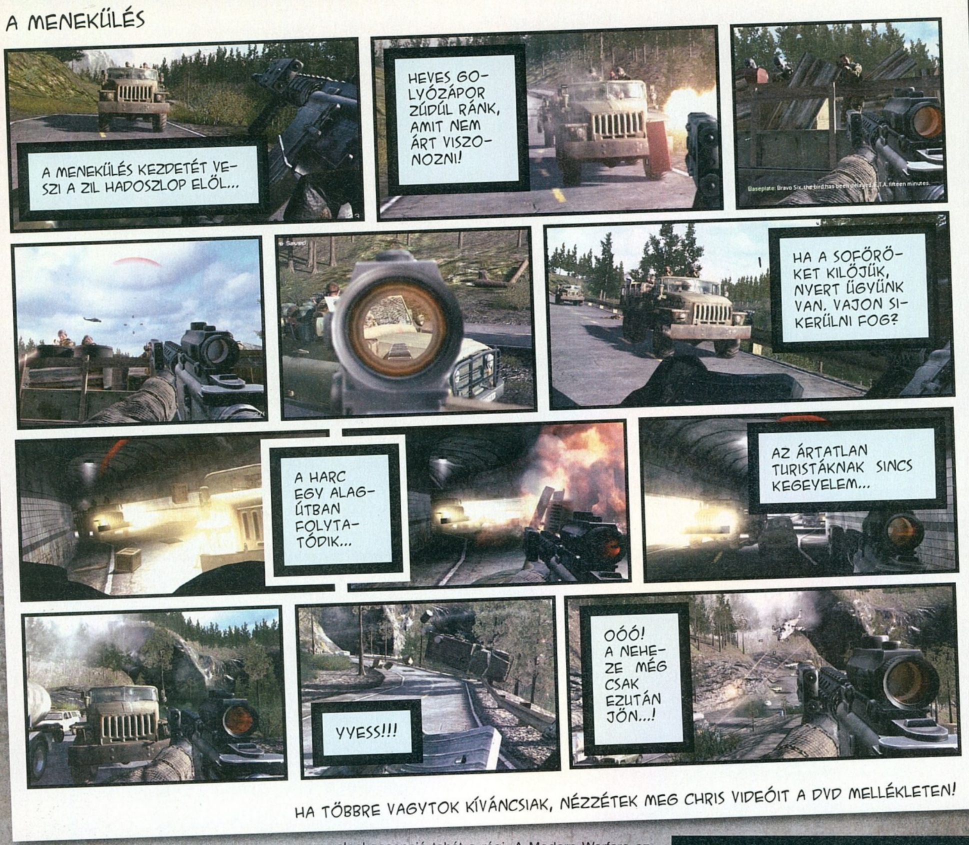
SOHANEMVOLT

Aki csak PC-n nyúzza a Call of Duty-sorozatot, az bizonyára meglepődik, hogy a Modern Warfare tulajdonképpen már a széria 7. része (és akkor a kiegészítő United Offensive-et még nem is említettük). A csak konzolon megjelent részeket mutatjuk most be.



FINEST HOUR (2004)

Meglehetősen közepes epizód, amely a világháború három frontjára vezet minket, mégpedig összesen hat karakter szemszögéből. Először jött az orosz front, Sztálingráddal és a Vörös Térrel, majd következett Afrika (az éjszakai ostrom izgalmas volt), és végül jött a klasszikus európai front Hollandiával és környékével.

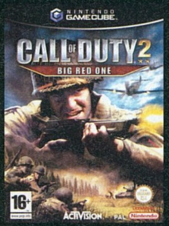


pillanatra sem enged szorításából. A játéktéren mindig történik valami, a golyók pattognak, társaink profin nyomulnak előre, az ellenfelek iszonyatos mennyiségű ólmot pumpálva próbálnak meggyőzni bennünket: semmi keresnivalónk az adott helyszínen. Mindez azonban csak felbőszíti a játékost, aki taktikusan és okosan őrli fel az ellenfelet. Az alapkoncepció tehát a régi. A Modern Warfare az idei év sorozataihoz hasonlóan sokkal, de sokkal tökéletesebb lett. Semmi forradalom, csak minden kicsit jobb, több, kerekebb és teljesebb. A Call of Duty 4-nek végre elfogadható sztorija van, az eleinte két, majd egy harmadik szálon bekapcsolódó történet megállja a helyét. Az egymástól elkülönülő, majd egybefolyó cselekményszálak rengeteg meglepetéssel szolgálnak, csakúgy, mint a missziók, amik az eddigiektől eltérően elképesztően változatosra sikeredtek. A prológban végigjátszható, ellenséges csatahajón zajló küldetés teljesen más stratégiát követel, mint az azt követő pálya, ahol először lopakodva,

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

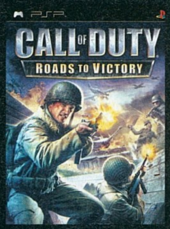
Multi

A COD olyan többszereplős móddal lett megáldva, ami önmagában is megállná a helyét. A már sokat emlegetett perkek bevezetése, a folyamatosan fejlődő karakterrel, aminek vonzata, hogy egyre több karakterosztály és játékmód nyílik meg előttünk: zseniális! Okos dolog, hogy a komolyabb, csapatorientált módokban csak akkor vehetünk részt, ha már fejlődtünk. A játékmenet döbbenetes, a taktikus, okos küzdelemre kényszerítő karakterosztályok és pályák esélyt sem adnak a Rambo típusú játékot kedvelőknek.



BIG RED ONE (2005)

Az egyetlen eddigi Call of Duty, amelyik egy sztorivonalat visz végig, egyetlen karaktert mutat be. A furcsa cím egy amerikai gyalogsági egység beceneve, ezzel a brigáddal turnézzuk be a frontokat. Három hadművelet vár ránk, a Torch (Algéria inváziója, a Kasserine-hágó megvédése), a Husky (Szicília elfoglalása) és az Overlord (a szokásos partraszállás és falvak bevétele). Minőségét tekintve ismét egy középkategóriás alkotás, amelyet végig lehet nyomni, de semmi egetrengető élményt nem okoz.



ROADS TO VICTORY (2006)

Talán a legfájóbb láncszem a PC-ről hiányzó Call of Duty-k közül, hiszen ez volt – egyelőre – az utol-

GRATH másvéleménye

A multi alapból fantasztikus, arra nem is pazarolnék szavakat – viszont mindenkinek felhívnám a figyelmét, hogy most véletlenül se hagyja ki a sztorimódot. Sokrétű küldetések, emlékezetes momentumok, állandóan változó feltételek – szóval ezennel kötelezőnek nyilvánítom a

végigjátszást. Igaz, a zsenialitást csak akkor látni benne, ha hardened vagy veterán fokozaton próbálkozuk vele, hiszen kihívást csak ilyenkor nyújt, anélkül pedig elveszik a lényeg, a hangulat, hogy milyen irdatlanul ócska érzés lehet szembenézni még egy gépfegyverrel is, nemhogy egy méretesebb ultramodern mai fegyverrel...

Igazi felüdülés, hogy a COD név alatt nem egy újabb II. világháborús terepszemlét kapunk.

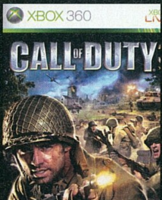
majd teljes erőbedobással és a ravasz folyamatos nyomva tartása mellett kell megsemmisíteni az ellent. Mindezek után az évtized legjobb mesterlövész küldetése következik. A fűben észrevétlenül kúszunk társunkkal, akinek a vezényszavára milliméter pontos találatokkal sorra szedjük le a járőröző alakulatokat. A távcsőbe nézve lélegzet visszafojtva várjuk, a „shoot" parancsot, hogy aztán fedezékről fedezékre haladva megtaláljuk és likvidáljuk a célszemélyt. A portya során egyszer csak egy mezőre érkezünk, ahol moccanni sem merünk, mivel 30-40 katona és két-három páncélos egység fésüli át a terepet. Mindezek után elfoglaljuk a pontos lövés leadására legalkalmasabb pontot egy elhagyott szovjet emeletes ház tetején, ahol a főgonosz mellett álló autón található zászlót figyelve, a széliránnyal kalkulálva kell leadni a halálos lövést. A történések ekkor felgyorsulnak: az ellenséges katonák üldözőbe vesznek, társunk megsérül, így a hátunkra kapva kell elérni a mentőhelikoptert, időnként megmegállunk, likvidáljuk a hullámokban nyomuló katonákat. Természetesen a helikopter késik, így a küldetés végén vissza kell verni a nagy számban érkező ellenfeleket. A fenti példa jól bizonyítja, hogy a CoD 4 egy küldetésen belül is mennyire változatos tud lenni. Ugyanez leképezhető a teljes küldetéssorozatra is, így soha, egyetlen pillanatra sem lesz csömörünk a játéktól.

„Jött. Láttuk. Játszottuk, és minket nagyon meggyőzött. Chris három végigjátszásig meg sem áll..."

Mindenképpen meg kell említenem két, rám nagy hatást gyakorló missziót is. Az egyikben egy hatalmas repülőgépről kell megtisztítani az utat a földi alakulatok előtt. Ebben a küldetésben a CNN-en látott módon csak a szálkeresztet és a földi egységek hőképét látjuk. Mi csak a lövegek méretét szabályozhatjuk. Elképesztő milyen pusztítást végez egy negyven, vagy kétszáz milliméteres töltet. Az emberek rohannak, de esélyük sincs – nincs, ami megvédje őket. A másik küldetés játéktörténeti momentum. Az atombomba felrobbanása után az egyik cselekmény főhőse lezuhan a helikopterrel. A nukleáris detonáció közelében mindenki meghalt, az épületek romokban, a hinták meggörbülve. Sehol egy lélek, csak mi... halljuk a szívünk dobbanását, sebesülten kikászálódunk a roncsok közül. Annyi időnk még van, hogy talpra állva, sántítva megtegyünk néhány lépést, aztán a földre zuhanva megszűnünk létezni. A nukleáris katasztrófa és hősünk haláltusája döbbenetes, hangulatos,

Váratlan helyzetek, egészen új szituációk várják a játékosokat. Meg fogtok döbbeni, higgyétek el.

só világháborús rész, ráadásul még rossznak sem neveznénk, kifejezetten élvezetesre sikerült darabról van szó. Igaz, a Treyarch valahogy nem tudott ugyanolyan mozgalmas és izgalmas küldetéseket összedobni, mint az Infinity Ward, de a négy kampányba szedett sztori változatos volt, a járműveket is használó multi a remek Headquarters játékmóddal bizonyos szempontból többet tud, mint a most megjelent CoD: Modern Warfare.



FINEST HOUR (2007)

Ez a rész kizárólag PSP-n jelent meg, de ezzel kapcsolatban ne sajnálkozzunk: nem sikerült valami fényesen. A szokás szerint rengeteg tájat, frontot bemutató alkotás 14 pályája ugyan kellő változatosságot kínál, de a sok bug és a PSP alapból nem FPS-ekre kitalált input-rendszere miatt ezt nem fogjuk élvezni. Kivéve persze, ha szeretünk falakba beleragadni...

A COD4 nem a Rambo lelkületűek játéka lesz, itt bizony minden a taktikán múlik.

FULL S. WARRIOR
Pc Guru teszt: 2006.07
80%

MODERN KOR
Napjainkban játszódó cselekmény, aktuális témákkal.

ATOMBOMBA
Hihetetlen, eddig sosem látott, játéktörténelmi pillanatok.

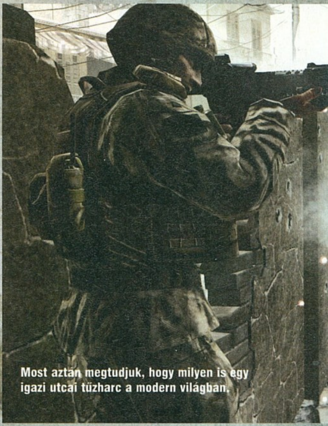
A mesterlövészes pálya az eddigi legkirályabb, amit valaha FPS-ben láttunk. Már ezért érdemes belevágni.

feledhetetlen. Egy pálya emberek és egyetlen töltény kilövése nélkül. Sosem fogom elfelejteni.

KÉPEK ÉS HANGOK

A Call of Duty 4 félelmetesen jól néz ki, pedig a képi világnak életet adó motor semmi extrát nem tud. A képességei meg sem közelítik az Unreal Tournament 3 vagy a Crysis mozgatórugójának tudását. Itt szinte minden statikus, mégis zseniális. A karakterek mozgása még sosem volt ilyen emberi. A játék során mindvégig úgy érezzük, mintha mi is ott lennénk, egy profi alakulat tagjaként. Az animációk minden képzeletünket felülmúlva keltik életre a játékot. Komolyan mondom, a látott mozgások alapján simán le tudunk vizsgázni a militarys alapokból, a szituációk kezeléséből, az összehangolt mozgás-

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE



Most aztán megtudjuk, hogy milyen is egy igazi utcai tűzharc a modern világban.

AZ UTOLSÓ pillanatok

Sasa játéktörténelmi pillanatként hivatkozik rá és a szerkesztőség egyöntetűen kiáll ezen kijelentés mellett, hiszen ledöbbenve álltuk körül a monitort, miközben azon az egyik szereplő utolsó pillanatait követhettük végig. Atomrobbanás. Zuhanás. A pusztulás libabőrt gerjesztő, hihetetlen atmoszférával rendelkező képei. Egy pálya a játékban, ami percekre elhallgattatta a PC Guru szerkesztőségének mindig szövegelő stábját.

ból. A profi mozgások mellé zseniális és hiteles szinkronhangok társulnak, ha értékelni kéne, akkor a képi világ négyes fölét, a hangok és zenék pedig csillagos ötöst érdemelnek!

MESTERSÉGES ÉRTELEM

Az első netes tesztek és az olvasók fórumhozzászólásai alapján okkal hittük, hogy a játék rövid. A pletykák 5-6 óra játékidőről szóltak. Ez elvileg így is van… DE mindez csak a normál nehézségi szintre vonatkozik, ezen a szinten a Cod4 nem jó, sőt, maximum egy közepes FPS. A mesterséges intelligencia lebutul, az ellenfelek egy kisebb szellőtől is holtan esnek össze. Kérek mindenkit, hogy Hardened fokozaton játsszon – tudom, hogy néha szitkozódni fogtok és a pokolba kívántok mindent, de a pályák teljesítése után mindenki úgy érzi majd: IGEN, MEGCSINÁLTAM! Ezen a fokozaton a játékidő több mint 8 óra. Az AI zseniálisan működik. A társaink okosan küzdenek, tényleg hasznos tagjai a csapatnak. Meg merem kockáztatni, hogy ilyen jól asszisztáló mesterséges

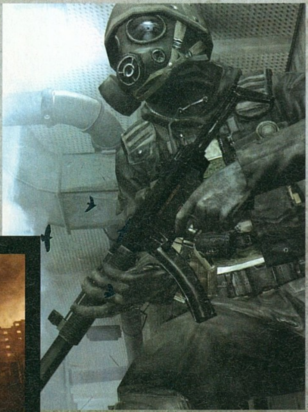
Az egyik legnagyszerűbb elem, hogy folyamatosan történik valami, nincs megállás egy pillanatra sem.

intelligenciával még nem találkoztam. Igen, még a Halo 3-ban sem ennyire jó a mellettünk harcoló AI. Sajnos az ellenfelek AI-ja semmi különöset nem mutat fel: küzdős, de nem zseniális, sokkal jobb, mint az átlag, ergo, különlegességek nélkül is nagyszerű kihívást biztosít.

> „Az őszi szezon egyik legjobb játéka, ami a novemberi felhozatalt tekintetében igencsak nagy szó."

A KÜLDETÉS TELJESÍTVE

A Call of Duty 4 zseniális lett. A Halo 3-mat és a Crysist többre értékelem, ettől függetlenül úgy jó, ahogy van. Igazából talán nem is érdemes összehasonlítani ezeket a programokat, hiszen mindegyik más hangulattal, játékmenettel van megáldva és igazából csak műfajukban egyeznek meg egymással. A COD4 mindenki számára kötelező darab. Megvételre érdemes, hiszen az egyjátékos mód mellett olyan multival rendelkezik, amivel egy év múlva is játszani fogunk. Vannak persze apróbb hibái, amikre nem tértem ki, pont azért, mert eltörpül mindazon erények mellett, amit felmutat. Az Infinity Ward tehát ismét bizonyított: jöttek, láttak és győztek. Mission accomplished!



pc guru

GRAFIKA	09	
HANG	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

Feszült tempójú addiktív FPS, olyan, amilyen az Infinity Wardtól elvárható. A kidolgozottsága és a változatossága miatt minden idők legjobb háborús FPS-e, a zseniális multi miatt pedig évekig elővesszük majd!

SASA

PRO:
- + Gyönyörű és jól szól
- + Minden egyes pillanatát élvezni fogjuk

KONTRA:
- - Lehetne picit hosszabb.

9.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék változatossága folyamatosan magas szinten tartja az élményt, amit képesek tovább fokozni a sosem látott megoldások.

PGO GYORSLINK: 349

MOH: AIRBORNE	88%
BIOSHOCK	96%
QUAKE 4	94%

GÉPIGÉNY: PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, NVIDIA Geforce 6600 vagy ATI Radeon 9800Pro, 8 GB HDD

Epic story

Az Epic is birodalmat épít: nemrégiben megszerezték a lengyel People Can Fly fejlesztőcsapat többségi tulajdonrészét (hogy pontosan mennyit és mennyiért, azt nem kötötték a sajtó orrára). A Painkillerrel befutott PCF annak köszönheti a sikert, hogy egyrészt besegítettek a GoW PC-s verziójának elkészülésébe, másrészt meg pár hét alatt egy olyan demót dobtak össze Unreal 3 motorral, hogy az lenyűgözte a már sokat látott Mark Rein Epic-elnököt is. Az új játék (melyről csak annyit tudni, hogy akció műfajú lesz – megdöbbentő!) 2008-ban mutatkoznk be, 2009-ben pedig már a boltokba is kerülhet.

Unreal Tournament

fejlesztő > Epic kiadó > Midway
web > www.unrealtournament3.com

írta · Grath

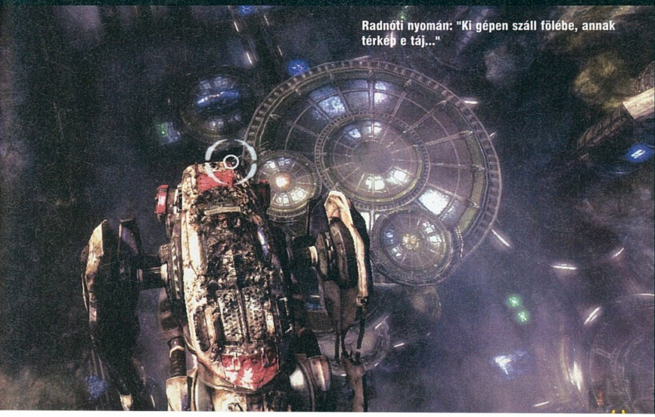
Az észak-karolinai Epic az utóbbi években jó eséllyel a legtöbbet kereső független fejlesztőcéggé nőtte ki magát, köszönhetően az Unreal 3 motor hihetetlen népszerűségének. Bár mostanában egyre többet hallani a motor nehézkességéről (főleg PS3-on), mégis legalább 50 játék készül segítségével, általában több platformra. Idén ősszel dupla csapással jelentkeznek: az UT3 mellett végre megérkezik a Gears of War PC-s verziója is!

Az idei ősz nem szűkölködik remek játékokban, de legjobban talán az FPS-ek kedvelői találják meg a számításaikat. Mindegy, hogy melyik stílust szeretjük, a Bioshocktól a Crysisig, a Call of Duty 4-től a Halo 3-ig megannyi remek játék rabolja a szabadidőnket. Ha multizni akarunk, akkor sincs gond, egyrészt az említett címek nagy része is remek opciókat kínál, másrészt meg a Quake Wars és az UT3 személyében direkt erre kitenyésztett alkotások is érkeztek. Utóbbiból egy majdnem végleges, már magyarított verziót volt szerencsénk tesztelni a hazai forgalmazó CD Projekt bázisán.

NET NÉLKÜL

Számomra kicsit hihetetlen adat, de hát az Epic csak nem hazudik: mindenesetre Jeff Morris producer azt mondta nekünk a Games Convention alkalmával, hogy az UT2004 több millió vásárlójának mintegy fele sosem próbálta ki online a játékot, tehát néhány LAN-megszállottat leszámítva ez azt jelenti, hogy százezrek csak egyedül Unrealeznek, botok ellen. Az ő kedvükért fejlesztettek a program egyjátékos-módján.

Nem igazán tudtam, hogy mit várjak ettől, mert ugyan kijött a netre pár átvezető videó, ami legalábbis sztorit sejtetett, nem tudtam elképzelni, hogy maguk a küldetések nem botok elleni viadalok lesznek. Hát, jól éreztem... Lényegében arról van szó, hogy van rengeteg botok ellen megharcolandó meccs, melyek közül egy világtérképen választhatunk (az első cirka tíz meccs még adott, addig nem lehet választani), és ezeket néha átvezető videók kötik össze. Ezek megdöbbentően jól vannak elkészítve, tehát nem a „két böszme nagy, páncélos fickó beszél egymással szemben állva" sémát követik. Van benne akció, párbeszédek, meg nagymellű csajok – szóval egy nagy adag tesztoszteronbomba az egész. Megteremtik az alaphangulatot, ami nem is árt, mert a sztori nagyjából a „szemét idegenek széttkapták a falunkat, ezért kapát, kaszát és rakétavetőt pakolunk a hátizsákba, és hozzálátunk bosszút állni" sémát követi. Jó, közben bejön még a


Radnóti nyomán: "Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj..."

Szó szerint földöntúli érzés ilyen fegyverekkel lövöldözni.

szintén szétlövendő státuszú Axon cég is a partiba. Nyilván, nem pont az Unreal Tournamenttől vártam, hogy hüppögésre késztetően érzelmes sztorit fog felmutatni, szóval én teljesen elégedett voltam ezzel is – csak azt sajnáltam, hogy sokszor vagy nyolc-tíz pálya is eltelik átvezető jelenet nélkül. Maguk a pályák amúgy a szokásos botmeccs vonalat követik (ezért aztán LAN-on vagy neten bekapcsolódhatnak a haverok is), persze változatos megoldásokkal. Néha egy társunkkal kell három idegen ellen deathmatch-ben bizonyítani, máskor meg nagy ívű Warfare összecsapásokban veszünk részt. Az előző rész utasításos rendszere (v gomb, az újoncok kedvéért) megmaradt, tehát kicsiny seregünknek lehet parancsokat kiadni, de azért jó ha tudjuk, itt bizony 80%-ban rajtunk múlik a dolog. Néhány pálya leküzdésével kártyákat szerezhetünk, ezeket kijátszva egy meccsre mindenféle bónuszokat kapunk, például több életerőt, több csapattagot, vagy éppen gyengébb ellenfeleket.

Az egyjátékos-mód önmagában nem állná meg a helyét, akárhogy is tálalják (pedig nagyon jól csinálják!), az attól még botok ellen vívott csaták sorából áll, de tény, hogy fejlődött a dolog. Az különösen tetszett (az annyira rossz, hogy az már jó elvét követve), hogy megpróbálták az FPS-ek minden irreális dolgát megmagyarázni. Hogy mitől éledünk fel, ha szétflakcannonoznak minket? Van nálunk hordozható újraélesztő, a deathmatch ezek elfogytáig tart. És miért foglalkoznak értelmes emberek zászlók rablásával a hagyományos háborúk helyett? Hát mert azok valójában kis szerkezetek, melyek az újraélesztőknek adnak erőt: ha elveszel hármat az ellenféltől, nem éledhetnek újra, ezért nyerjük meg a meccset.

ONLINE CSATATÉR

Egyedül is játszható tehát az új UT, ráadásul szórakoztató is. Ezen túl két másik dolog miatt is mindenképpen megéri végigjátszani: egyrészt a remek videók miatt, másrészt meg

DILEMMA

azért, mert úgy oldották meg, hogy bemutasson minden pályát és fegyvert. A missziók előtt, töltés közben (amik e nélkül bizony hosszadalmasnak tűnnének) ugyanis kis előadásokat hallhatunk a következő helyszínről (viszont ha még egy játék elmagyarázza ne-

Annyiszor mondtuk már, de ez a grafika egészen elképesztő. S a legdurvább az, hogy megfelelő skálázással még a gyengébb gépeken is hasít.

kem, hogy a CTF-ben zászlókat kell rabolni, akkor valakit leraketavetőzök!). Ez főleg a Warfare és a trükkösebb CTF-küldetéseknél fontos, hiszen ezek végre már nem csak abban különböznek, hogy barlangban vagy épületben járunk-e, hanem mindnek van valami sajátossága is (visszatér néhány régi kedvenc, ezek persze általában megmaradtak klasszikus formában). Ráadásul az újoncok kedvéért kis (kikapcsolható) nyilak mutatják az irányt az ellenséges zászló vagy éppen bázis felé. Aki kipróbálta a netre felrakott bétaverziót, az is látta ezt: az egyik DM-pályán a szokásos öldöklést időnként felborította, hogy egy Darkwalker jármű (háromlábú, veszettül erős lépegető) jelent meg az egyik sarokban. Ilyenkor mókás lehet felülről nézni a csatateret: először mindenki mindent félredobva rohan a tuti gépért (egy lövés, minimum egy frag), viszont amint az első ember eléri, mindenki azonnal igyekszik eltűnni a környékről.

Nincs is jobb annál, mikor a zászló megszerzésének eufóriáját egy jól irányzott lövéssel folytjuk el.

Ilyen extrák rengeteg pályán akadnak, van, ahol egy tank megfelelő helyen történő leparkolásával kinyithatunk egy kaput a többi járműnek, van, ahol másodlagos kontrollpontok elfoglalásával extra védelmi ütegeket nyithatunk meg, vagy éppen az ellenfél bázisát foszthatjuk meg néhány védelmi berendezéstől, esetleg faltól.

Sajnos, ahogy azt már megírtuk, a Bombing Run, a Domination és az Assault pályáknak búcsút kellett mondani – a magam részéről ezt nagyon sajnálom, anno mindhárommal remekül szórakoztam. Sebaj, majd a modder brigád újraalkotja ezeket, legalábbis én nagyon bízom benne...

Két új üzemmód van, az egyik a járműves zászlórablós vCTF (ez mondjuk inkább variáció, mintsem önálló játékmód, de mondjuk a fantasztikus, repülős pálya miatt ezt megbocsátjuk), illetve az Onslaught mód továbbfejlesztése, a megannyi változaton és néven átment Warfare. Itt mindkét csapatnak van egy-egy kis gömbje, amelyet barokkos túlzásként hívhatunk bázisnak is – ezt kell elpusztítanunk, illetve megvédenünk. A bázis csak akkor lesz sebezhető, ha az oda vezető kis kontrollpontokat is elfoglaljuk. A jobb felső sarokban megjelenő térképen mindig látható, hogy melyik bázis épp kinek a birtokában van, így mindig tudjuk, hova érdemes sietni egy kis közbeavatkozás céljából (kivéve persze, ha olyan barmok vagyunk, akiknek a kedvenc szórakozása, hogy

GEARS OF WAR
Hasonlóan színvonalas átvezető mozik.

UNREAL 2004
Minden ami jó volt, az megmaradt az új változatban is.

MAGYARÍTÁS
Egy újabb játék, ami teljes magyar felirattal fogadja a játékosokat.

elmennek az ellenséges bázisig, azt addig lövik, amíg még a pisztolyból is ki nem fogy a lőszer, és nem értik, hogy miért nem történik semmi… nem vicc, láttam ilyet!). A pályák változatosak, különlegesek – az egész aprótól (a bázisok között egyetlen kontrollponttal) a hatalmasig (több elágazó útvonal, extra dolgokat eredményező pontokkal) mindenféle akad.

Amiben a Warfare több, mint az Onslaught, az az, hogy kis energiabogyók termelődnek a bázisunkon, melyeket a hátunkra véve és azt elcipelve egy kontrollponthoz, azt azonnal elfoglalhatjuk, akkor is, ha az ellenségnek már kiépült ott a kis bázisa (egy elfoglalt kontrollpont köré cirka egy perc alatt épül ki a másik fél által lerombolható védőréteg, e folyamatot a linkgun másodlagos lövésével gyorsíthatjuk). Egyszerre mindig csak egy ilyen energiabogyó van egy csapatnál, ha a cipelőjét lelövik, akkor a földre esik, és 20 másodperc múlva visszakerült a központra. Életünk feláldozásával megsemmisíthetjük az elejtett golyóbist, ez persze főleg akkor hasznos, ha az egy kontrollpont közelében van, és várható, hogy a rosszfiúk elérik az idő lejárta előtt.

ÚJÍTÁSOK?

Beszéltünk már az egyjátékos módról, és bízhatok benne, a grafikáról is fogok áradozni – mi újdonság maradt még? A játékmenet lényegében nem változott, ugyanaz a villámgyors, ugrándozós taktika kell ide is, mint eddig. Megmaradtak az extra játékmenetbeli dolgokat bekapcsoló mutatorok (az instagib most is a hatalmas, gúnyos kacagások záloga, aki meg akar tanulni célozni, próbálja ki egy 32 fős pályán…). A fegyverek is maradtak ugyanazok, egyedül a közelharci impact hammer szerepe változott meg kicsikét. A mesterlövész puskával továbbra is élmény fejeket lerobbantani, a rakétavető továbbra is hármasával eregeti a skulót (Sasa végtelen bánatára), a flak cannon meg nálam a klasszikus BFG és láncfűrész mellett minden idők legjobb fegyverei között van – mandinerből szeletelni, az a jó móka!

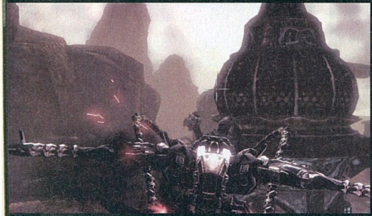
Szerencsére igen változatos terepen, változatos módokban, változatos fegyverekkel irthatjuk az ellent.

A járművek száma megduplázódott, de az újak, a necris faj fekete cuccai inkább csak kis változatosságot hoznak, mintsem forradalmat – annak ellenére is így van ez, hogy némelyik gép megújult, új támadásokat kapott. A lépegető persze zseniális, de a többi masina inkább a klasszikus gépek lebegő és tüskés verziója. Kicsit talán mintha erősebbek lennének, de mondom, ez azért nem jelent óriási változásokat. Annál inkább a légdeszka, amiről idősebbeknek minden bizonnyal a Vissza a jövőbe 2 film jut az eszébe, a fiatalok pedig vélhetően a névből is beazonosítják: egy deszka, ami lebeg, és lehet vele suhanni. A Q gomb megnyomásával aktiválhatjuk, egy nagyobb löket nyomán pedig hatalmasat tanyálunk vele – de még így is megéri, mert hihetetlen sebességgel lehet vele suhanni, és ugrani is óriásikat lehet vele. Kicsit persze kell tanulni a kormányzást, de két óra után már a szűk folyosókon is vígan manővereztem vele. Ez egyébként a translocator kiváltására született, vagy az használható az adott pályán, vagy ez. Apropó, a translocatornál annak nagyon nem örültem, hogy már nem lehet valakit „szétteleportálni", vagy legalábbis nagyon nem akart összejönni, pedig higgyétek el, próbálkoztam.

Kis újdonságnak számít a négy faj, melyek egyenként három-négy klánt tartalmaznak – játékmenetbeli eltérések nincsenek közöttük, viszont a Sims-kedvelő Unrealesek (mind a ketten) órákig alakítgathatják karakterüket, válogatva sapkák és szemüvegek, hegek és páncélok között.

BIZONYÍT A MOTOR

Noha már PC-n is sok olyan játék volt, melyet az



új Unreal-motor hajtott meg, az UT3 (és a következő hónapban tesztelt Gears of War) olyan, mintha egy kategóriával fejlettebb lenne ezek nagy részénél. A Bioshock lenyűgözően nézett ki, de ha az új Medal of Honort vagy a Strangleholdot nézzük, már közel sem ilyen durva a látvány – az ember elgondolkodik, hogy vajon nem csak legenda-e az Unreal motor hihetetlen ereje.

> „Az újjítások nem fognak Dunát rekeszteni, de a régi élmény maradt."

Na az Epic csattanós választ adott minden kételkedőnek: hihetetlenül durva, amit ők ki tudtak hozni saját alkotásukból. Nyilván van némi előnyük a saját pálya miatt, de az biztos, hogy az engine-nek nem kell jobb cégér az UT3-nál! A grafikusok végre kiélhették összes fetisizmusukat, így a karakterek néha hajmeresztő szerkóban bukkannak fel – még az emberi csapat tagjai között is van pár fura alak: kinek arcpiercingjei vannak, kinek meg fejtetoválása és bőrlebernyegekkel felturbózott harci páncélja. Netes fórumokon mostanában úgyis divat szidni az Unreal-motort, hogy csak kopasz űrgárdistás játékok készítésére alkalmas – hát az UT3 nem sokat tesz ennek megcáfolására. Persze ez mind nem számít: a lényeg az, hogy a játék baromi látványos lett. Mindegy, hogy egy romos város félig víz alatt levű utcáin küzdünk, egy óriási havas-jeges dombság körül folyik a csata, vagy egy neonfényekkel és lakóházakkal tarkított városban zúzunk, mindenhol rengeteg látnivaló akad – néha épp emiatt múltam ki: rácsodálkoztam valami gyönyörűen megalkotott szoborra vagy hihetetlenül kidolgozott épületre, és persze a nyomorult, kiégett, lélektelen ellenfelek erre fittyet hányva lemészároltak.

Ráadásul ennek a látványnak nem olyan durva az ára, mint gondolnánk. Azon a gépen, amin a Crysis legmagasabb beállításokkal 20 fps környékén vánszorgott, az Unreal vígan futott; és még a gyengébb konfigurációkon is bőven lehetett skálázni. A szerkesztő az általam kipróbálható verzióból sajnálatos módon egyelőre hiányzott – nem mintha lenne tudásom a használatához, de azért megnéztem volna, hogy most hogy néz ki a program, amihez én hozzá nem tudok szagolni, mások meg csodákat raknak össze. Mindenesetre ez minden ígéret szerint sokkal használhatóbb lesz, mint eddig, úgyhogy érdemes várni a sok jóságra. Főleg azért, mert lesz új Make Something Unreal verseny, és az egymillió dolláros összdíjazás bizony sokakat képes motiválni. Én tehetség híján inkább csak az újjáéledő Ownage weboldalt fogom nézegetni, amin CliffyB bocsájtja közkézre a legjobb pályákat és modokat.

Unreal Engine 4?

Bár még most is elképzelhetetlenül távolinak tűnik a negyedik generációs Unreal-motor debütálása (a következő konzolgenerációnál előbb valószínűleg nem látjuk majd), az még megdöbbentőbb hír, hogy az Epic már négy éve dolgozik rajta. Persze ezalatt nem egy teherautónyi vadul kódoló programozót kell érteni, hanem egy szobába bezárkózott (bezárt?) Tim Sweeneyt, esetleg néhány hasonlóan tehetséges kódert. Ők gondolkoznak új lehetőségeken, új megoldásokon, melyek később, 2010 környékén megint olyan látványvilágot produkálnak majd, amely lenyűgözi a világot. Persze ehhez nem kevés jóstehetség kell, de Tim Sweeney magabiztos: úgy gondolkodik, hogy a többprocesszoros (illetve processzormagos) elrendezés lesz a jellemző. Itt a „több" szó nem az egynél többet, hanem a jelenleginél többet jelenti – és tekintve, hogy a PS3-ban már ma hét core dolgozik együtt, ez egész extrém jövőképet vetít előre.

ÖSSZKÉP

Sokáig csodálkoztam rajta, hogy a fejlesztők miért nem árulnak el konkrétumokat a játékról: a hivatalos oldalon például alig van több infó annál, hogy mi lesz a gyűjtői kiadásban (nálunk sajnos nem lesz) és hogy hol lehet azt előrendelni. Aztán a játékot kipróbálva leesett minden: azért, mert túl sok dologról nem lehet beszélni. Ez egy új UT, hűen az eddigi részek hangulatához, játékélményéhez. Persze szebb lett, ami elvárható. Jobbak a pályák, ami szintén magától értetődő. Némileg kidolgozottabb az egyjátékos-mód – ami előtt a háromévnyi fejlesztés után nem esek hanyatt. Gondolom, ez úgy tűnik, mintha panaszkodnék – pedig erről szó sincs. Én imádtam az eddigi részeket is, sok száz óra élvezetet jelentett az alap öldöklés és a változatos modok is – és most némiképp megújulva ugyanez vár rám. Plusz a játék magyarítva, a szokottnál olcsóbban kerül a boltokba, szóval botorság lenne kihagyni. Nem változott sokat, de én pont így imádom – szerintem sokkal jobb, mint a Quake Wars!

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Az UT3 igazából nem formálta át a sorozatot – maradt ugyanaz a pergős, bitang jól kinéző multiplayer FPS, mint eddig. Igaz, a pályák sokkal változatosabbak lettek, az egyjátékos-módnak próbáltak valami keretet adni, de ha eddig sem bírtad, most sem fogod megkedvelni...

GRATH

PRO:
- + A játékmenet még mindig üt
- + Csodásan néz ki
- + Jól sikerült magyarítás

KONTRA:
- - Sok király játékmód elmaradt
- - Nincs új fegyver

JÁTÉKÉLMÉNY: 9.2

Már az egyjátékos-mód is szórakoztató, de az igazi móka akkor indul, amikor bevetjük magunkat az online csatákba!

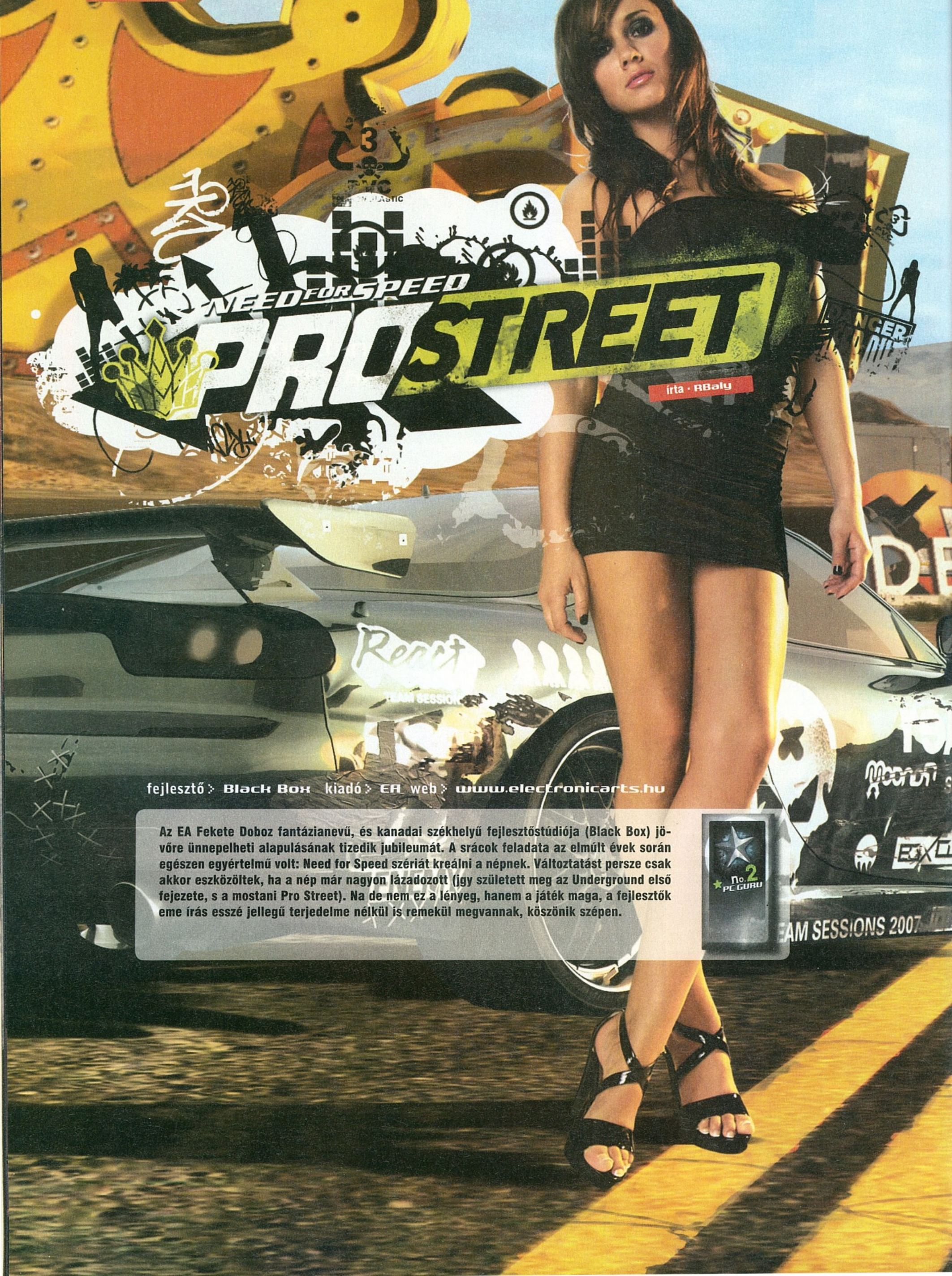
QUAKE WARS	85%
BATTLEFIELD 2142	91%
UNREAL TOURNAMENT 2004	90%

PGO GYORSLINK: 240

GÉPIGÉNY: P4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD

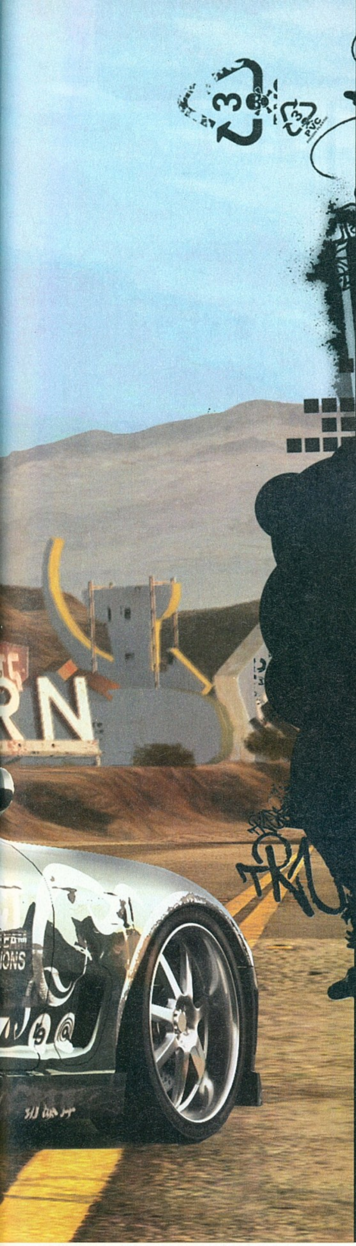
Need for Speed ProStreet

írta · RBaly



fejlesztő > Black Box kiadó > EA web > www.electronicarts.hu

Az EA Fekete Doboz fantázianevű, és kanadai székhelyű fejlesztőstúdiója (Black Box) jövőre ünnepelheti alapulásának tizedik jubileumát. A srácok feladata az elmúlt évek során egészen egyértelmű volt: Need for Speed szériát kreálni a népnek. Változtatást persze csak akkor eszközöltek, ha a nép már nagyon lázadozott (így született meg az Underground első fejezete, s a mostani Pro Street). Na de nem ez a lényeg, hanem a játék maga, a fejlesztők eme írás esszé jellegű terjedelme nélkül is remekül megvannak, köszönik szépen.



Akárhogy is állunk hozzá, szeretjük, avagy utáljuk, egy új Need for Speed érkezése mindig nagy esemény, mely aktivizálja a játékos közösséget. Az EA burkoltan bár, de néhány nyilatkozatában elismerte a tényt, hogy az illegális vonal teljes kiaknázása után illene új mederbe terelniük a dolgok folyását, mivel egy újabb Halálos Iramban-t majmoló epizód már nem férne bele a képbe. Akit ez eddig zavart, az vélhetően örülni fog, míg aki szerette, az nem, avagy harmadik eshetőségként az új idők szele magával ragadja a kemény mag embereit is.

Az új környezet, az új módok bizonyosan megosztják majd a játékosközönséget...

A változás – ami a játék nagyjára jellemző –, kritikusi szempontból sokkalta üdvözölni valóbb, hiszen fejlődést láthatunk, ám olyan felhanggal, hogy a kevesebb talán több lett volna.

> **„Szokni kell, nem tökéletes, sőt, de azért megjárja, el lehet vele szórakozni sokáig..."**

Gondolok itt főként azokra, akik szerettek 350 km/h-s sebességgel átrobbanni egy rendőrkordonon, avagy járni a város utcáit felpimpelt járgányukkal, ugyanis ezen elemek mind-mind a múlt homályába vesztek.

TISZTESSÉGES ESZKÖZÖKKEL

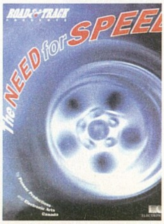
Történet, háttér, no bizony az nem sok akad, csupán puszta tényeket tudunk meg, aztán boldogulunk, ahogy tudunk. Egy Ryan nevű autóversenyző életébe csöppenünk bele, kinek (sok pilótatársával egyetemben) leghőbb vágya, hogy ennek a kitalált bajnokságnak az ötágú koronázott bajnokává válhasson. Az öt ág jelöli a legfőbb versenykategóriákat, melyeknek minden típusban más és más az aktuális címvédője, azaz külön kiskirály van gyorsulásban, driftelésben, versenyekben, showdownban, valamint a csúcssebesség futamokban. A cél egyértelmű: a kisebb osztályokban haladgatva egyre nagyobb hírnévre kell szert tennünk, hogy méltók legyünk kihívni az adott kategória legjobbját egy címmérkőzésre.

MENÜKÁOSZ

Mielőtt nyeretlen kétévesként elkezdenénk megvalósítani Ryan álmát (megmenekülni a névtelenségtől...), barátkozzunk meg a kicsit kusza, néhol nehezen átlátható menürendszerrel. A legelején kötelezően kiválasztandó segítségeknél nem kell elkeseredni, hogy akkor örökre egy alacsonyabb szinten maradunk, ez a későbbiekben bármikor módosítható, bár kétlem, hogy kanyar-, és fékrásegítésre bárkinek is szüksége lenne. Célszerű rögvest az EA Nation accountot is beizzítani hozzá, mert a játék szin-

BEST OF NFS

A Need for Speed széria bizony hosszú évek óta bérelt helyet foglal a legjobban várt játékok listáján. Mint minden, ami megért pár részt, rendelkezik jobb és rosszabb felvonásokkal, mi most a legjobban sikerült epizódokat zongorázzuk végig.



THE NEED FOR SPEED (1995)

A műfajteremtő első rész 1995-ben látta meg a PC-s napvilágot, s akkor forradalminak számító grafikájával, remek hangulatával rögvest milliók kedvencévé vált. A luxusautók birtoklásának élményét akkoriban legjobban visszaadó játék a Road & Track magazin segítségével készült, ami mind a mai napig meg is látszik a minőségén.

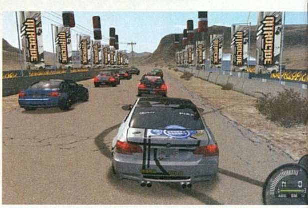
NEED FOR SPEED: PRO STREET teljesítményteszt

írta · Horváth Patrik

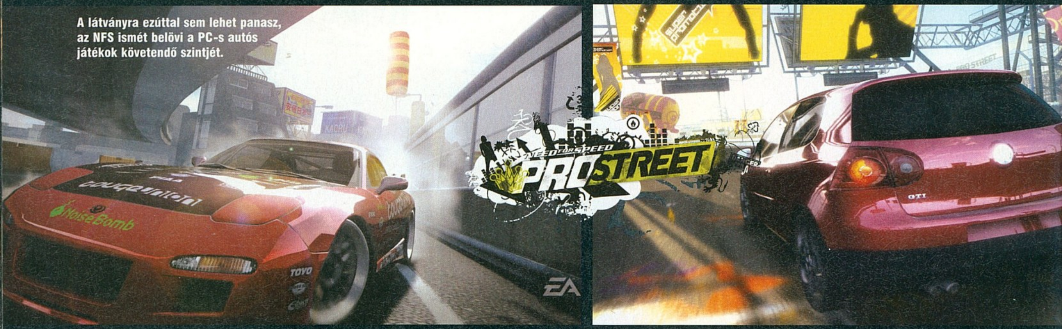
Száguldozásunkhoz meglepő módon nem szükséges erőmű. Sőt, meg mernénk kockáztatni, hogy a Carbon gépigényéhez képest a ProStreeté nem nőtt. A programnak egyedül több memóriára van szüksége, 1 GB-tal már elvan, de igazán 1,5-2-vel érzi jól magát. Szerencsére a memóriabővítés nem jelent túl nagy kiadást manapság. Processzorból viszont elkel a kakaó, az Athlon 64 már csak a belépőhöz elegendő, az igazi sebességhez már a Core 2-es processzorok az igaziak. Videokártyából szerencsére nem kell izmosabb példány, amennyiben megelégszünk az 1280x1024-es felbontással. Tapasztalataink alapján a maximális és a közepes részletesség között elhanyagolható a különbség, ami a látványvilágot illeti, sebességben viszont egy laza 20%-ot tudunk nyerni rajta. Ennek fényében egy 8600GT-vel ill. HD 2600XT-vel már egész nyugodtan neki lehet vágni a futamoknak, sebességbeli gondjaink nem lesznek, az átlag 30 frame/sec megcsípható. Low Detail beállítása esetén nagyon begyorsul a játék, viszont eltűnik a Nap, ezáltal az árnyékok és minden ehhez kapcsolódó effekt elvész, ennek következtében a látvány meglehetősen siralmassá válik a magasabb minőségi szintekhez képest.

VGA

	Medium quality	High quality
GEFORCE 8600GT - 1280X1024	34 fps	29 fps
GEFORCE 8600GT - 1920X1200	44 fps	38 fps



A képeken jól látszik, hogy az NFS igen jól skálázható, a különbségeket szinte zongorázni lehetne.



A látványra ezúttal sem lehet panasz, az NFS ismét belövi a PC-s autós játékok követendő szintjét.

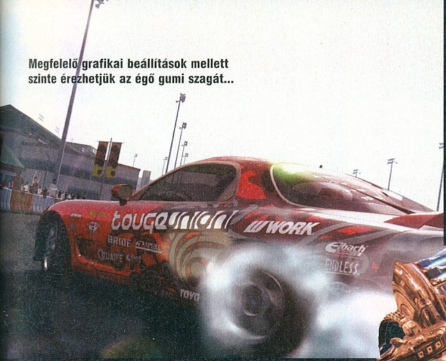
te már Xbox live szintű szolgáltatásokat tartalmaz, de az online lehetőségekre külön boxban térek ki. A főmenü relatíve egyértelmű, kedvére beállíthat magának az ember bármit, sőt a bátrabbak az OPTIONS/GAMEPLAY/MODE OPTIONS alatt versenytípusonként ki-, illetve bekapcsolhatják az elektronikus segédeszközöket, azaz a menetstabilizátort, kipörgésgátlót és ABS-t. Amit itt fontos megjegyezni, az a Race Day elnevezés. Ez egyrészt a „Quick Race" megfelelője, másrészt mindegyik előre tárolt, tehát adott számú versenyszámokat tartalmaz, meghatározott autókkal minden futamtípushoz. Ez az egész egy aszfaltra felgraffitizett látképen nyugszik, – kicsit nehéz átlátni, de idővel megszokja az ember, hogy merre vigye a mutatót. Lényeges, hogy kreálhatunk saját versenynapot, itt szerencsére minden tetszőlegesen testre szabható, mely helyszínen mennyi futam legyen, az hány körös, ilyesmik.

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ

A fő vonzerő magától értetődően a karrier kasztja, ami rendkívül összetett lett. A kiinduló szituáció már ismert: szépen kvalifikáljuk magunkat egy hivatalos versenynapra, hogy elkezdődjön életrajzi könyvbe illő történetünk „Az ismeretlenből a csúcsra" címmel. Nem kívánok külön kitérni rá, majd a hardver rovat lefuttatja a maga sebességtesztjét a játékkal, annyit azonban kötelezően jelzek, hogy míg az autók remekül néznek ki, addig a pályákról ugyanez már nem mondható el. Mindegyik amolyan a „semmi közepén" utánérzésű helyszín, ami miatt számomra elég unalmasak voltak egy idő után a pályák, valamint ezek kidolgozottsága sem az igazi, jócskán elmarad az autók színvonaltól... S ezt a gumiégetés füstjének eszméletlen szép volta se kárpótolja, még akkor sem, ha van belőle piros is. Igen. A gépigény magától értetődően még eszméletlenebb, de ez 2007 végén azt hiszem magától értetődő, komolyabb kifejtésre nem szorul, nem mostantól lesz olcsó a PC-s játék.

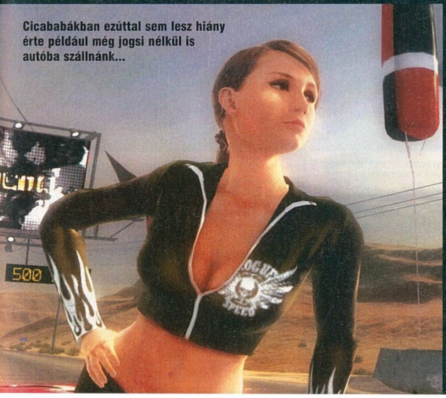
NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT (1998)

Az első rész tulajdonképpen kibővítése után a nagyobb léptékű újításra a harmadik részig kellett várnia a rajongóknak. Szerencsére ekkor nem aprózták el a fejlesztők, hiszen ebben az epizódban nyílt alkalmunk első ízben a rend őreinek szerepét is magunkra vállalni, valamint a kilencvenes évek végén ez az autós játék nyújtotta a legjobb vizuális élményt is. Sajnos nem csak előre, de visszalépés is tapasztalható ettől a résztől, lévén az első két felvonás nagyszerű autós kisfilmjei ezen epizód óta sajnálatos módon nem képezik részét az extráknak.


Megfelelő grafikai beállítások mellett szinte érezhetjük az égő gumi szagát...

No de ami a második, s a sorrenddel ellentétben legfontosabb dolog, a fizikai motor és a kezelhetőség meglepetésszerűen megváltozott. Bár akadnak olyan autótípusok, amelyekkel úgy-ahogy kihozható az NFS-re jellemző fék nélküli száguldozás, de ez is inkább pálya és gumi függvénye, mintsem trehányságé. Érezhető a fejlesztők szándéka, hogy az erősen arcade vonaltól elszakadjon a sorozat: az autóknak immáron jól érezhető súlya, ehhez mérten súlypontja van, amiből kifolyólag nagyon nem mindegy, hogy milyen íveket használunk, s hogy mennyire terheljük az autót a kanyarokban. Kipördülni nekem ugyan nem sikerült, de leszaladni az aszfaltról rossz fékút, avagy ideális ív használata miatt nagyon is. Azt ezek után mondanom sem kell, hogy noha a levágás még úgy-ahogy működik, a falat megkoccolni már korántsem olyan következményektől mentes móka, búcsúzhatunk sok értékes pozíciótól. Ám mégsem áll össze a kép, nem lehet eldönteni több verseny után sem, hogy most hogyan álljunk a játékhoz, nehéz ráérezni, néha túl bátrak vagyunk, néha túl lassúak, mert korábbi tapasztalataink alapján véletlenül többet fékezünk a kelleténél. Ez az „útkeresés" igen frusztrálóvá teszi a programot, igazán jó arany középút nem igazán van...

Amíg megpróbálunk zöld ágra vergődni az irányítással, hasonlóan felemás érzésekkel vehetünk tudomást az új törésmodellről. Noha a játék figyelmeztet, hogy a rongálódás kihatással van a menetteljesítményre, ennek valójában nem nagyon van gyakorlati szerepe, szépen deformált kasztnival vígan futkorásztam a gyorsköröket, amikor kellett. Van azért benne egy csavar: egy ponton túl, miután már pirosan villog a kijelző, akkor nem sok kell hozzá, hogy totálkárosra tegyük szerencsétlen gépet, ami abban a pillanatban a verseny azonnali végét jelenti. Ehhez néha nem kell ám olyan sok, elég egy rosszul kivitelezett ugratás, s a szaltó után máris a drá-

Cicababákban ezúttal sem lesz hiány érte például még jogsi nélkül is autóba szállnánk...


NFS PROSTREET VS. JUICED 2

A játékok ringje tovább izzik, ebben a hónapban a lóerők csapnak össze, s bár témájukat tekintve az ellentéte egymásnak a két program, az utcai autós műfajuknak köszönhetően egy súlycsoportba sorolandók.

AMI A GRAFIKA ALATT DÜBÖRÖG: A MOTOR

Noha a fő problémák az NFS esetében az irányítással vannak, azért a sebességnek és az autók súlyának van valamiféle érzete a játékban. Nem az igazi, de a riválisáénál azért sokkalta emészthetőbb.

E téren élből elbukik a Juiced 2, köszönhetően annak, hogy az autók egyrészt a súlytalanság állapotának az érzését tükrözik, másrész a sebességérzet sincs a helyzet magaslatán.

KÜLSŐSÉGEK, TUNING

Ha férfiember, akkor szeret az autójával pepecselni, csinosítgatni, gondoskodni róla. Erre a PS minden lehetőséget biztosít, mechanikusan, optikailag gazdagon a magunk képére formálhatjuk szeretett paripánkat.

Újabb forduló, ahol a lehetőségekhez mérten kevesebbet nyújt riválisánál a Juiced. Bár festeni sokkalta nagyobb mélységben lehet a karosszériát, ez nem kompenzálja a többi elem variálhatóságának a hiányát.

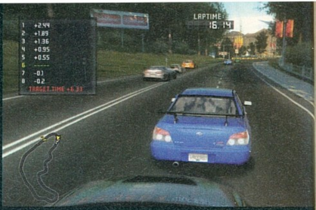
ONLINE LEHETŐSÉGEK

Minden létező versenytípus játszható neten, emellett minden ténykedésünk megosztható, amolyan web 2.0-ás utánérzést hagyva maga után.

Szintúgy játszható az összes játékmód online, valamint az úgynevezett pilóta DNS-eket is megoszthatjuk egymás között, ám mélységében s közösségi funkcióiban elmarad újfent az idei NFS-től.

NEED FOR SPEED PROSTREET

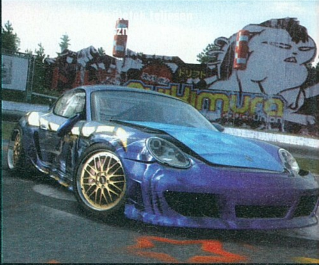
Kicsit egyoldalú volt a küzdelem, ismét a Need for Speed lett a király, de ezt sajnos sejtettük is előre, s csupán még egyet rúgtunk szegény jobb sorsra érdemes Juiced 2-n.

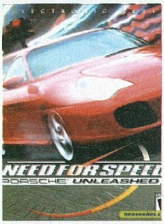


A repertoár meglehetősen impozáns, mindenki megtalálhatja a maga kedvenc verdáját.

ga versenyautónk lassított felvételes haláltusáját gyönyörködhetjük végig, mondanom sem kell, többször előre nem látható módon, hopp egy bucka, s csak azt hittük, hogy mi uraljuk az autót. A zúzásnak ára azért van: vagy felhasználjuk a javításra (TK esetén az annak megfelelő) szánt „kártyáink” egyikét, vagy ha ilyen aduászunk nincs, fizetünk, mint a katonatiszt, ugyanis új versenynapra csak csillogó-villogó verdával léphetünk be.

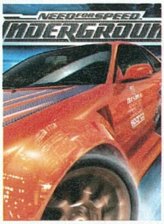
A versenynapok mindegyikén pontokat gyűjthetünk a futamok során, s többször is nekilendülhetünk a megmérettetéseknek. E jeles eseményeken az összpontszám a lényeg, tehát nem gond, ha valahol nem elsők lettünk, csak a végelszámolásnál mi legyünk a nap dominánsai, mivel ez a továbbjutás, azaz a többi versenynap megnyitásának a záloga. A versenyszámok már ismertek lehetnek, csak most mindez hivatalos formába lett öntve. Ezen forma alatt értem azt, hogy a versenyek rendes versenyzésre szánt pályákon zajlanak, lesz lehetőségünk rendes időmérős bajnokságot futni. Ennek egyik mutációja a szektoridő kihívás, ami nagyjából ugyanaz, mint az előző. A driftelés nagyban hasonlít a Carbonban megismertre, míg a gyorsulás teljesen szabályos formában tért vissza, magyarán egy szép hosszú egyenes, két autó, aztán uccu neki hadd szóljon. Ezt egy apró kis gumimelegítés előzi meg, ami szerintem fantasztikus opció, egy helyben állva kell égetni a gumit, lehetőleg úgy, hogy a lehető legjobb tapadási értéket szerezzük meg a rajt előtt. Utolsóként vannak még a Speed futamok, ez két altípust takar: az egyikben traffipaxok előtt kell merészet repesztenünk, (a kumulált legmagasabb eredmény





NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (2000)

A millennium évében a Porsche gyárnak dedikált részt sokan a legjobbnak tartják, főképp a sorozat legjobb fizikáját prezentáló belbecse miatt. Annak ellenére, hogy csupán egy márka képviseltette benne magát, remekül megállta a helyét.



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Az NFSU több évre meghatározta a sorozat stílusát: jöttek a nagyobb mélységű fejlesztési-, és tuningopciók, valamint a speciális versenyszámok, mint a gyorsulás és a driftelés, s úgy alles zusammen a villogás.

nyer), a másik meg egy fékezést alig igénylő száguldás a célig, tehát a nagy végsebesség a nyerő taktika.

“Távolodunk ugyan az arcade vonaltól, de a hihetetlen száguldás élménye azért megmaradt.”

A KAROSSZÉRIA, ÉS AMI ALATTA VAN

Az autók száma a legutóbbi hivatalos álláspont szerint 59, de vélhetően a véglegesbe több lesz egy kicsivel. A versenygépeket kétféle módon kapjuk. Az egyik részét nyerhetjük/vehetjük, a másik adagot meg pusztán megkapjuk „kölcsönbe” az adott versenyre (ezek vidáman lelakhatóak, nem nekünk kell kifizetni). A sajátjainkból célszerű minden versenyszámra külön favoritot fenntartani, ugyanis ezek vihetők magunkkal, ám át nem csoportosíthatóak, magyarul, amit gyorsulásra sorolt be a gép, azt nem engedte az istenért se futamra vinni. A garázs mélyén immáron igen szép mélységekben babrálhatjuk az autónkat, talán ezt a részt érheti a legkevesebb kritika. Lehet ugyebár fejleszteni mind motorikusan, mind optikai szempontból, akár egyesével, akár csomagok képében, tehát a cicomázás hasonlatos a korábbi részekben látottakhoz, csak itt valamivel komolyabban. Immáron sok apró diagram segíti megmutatni a fejlesztések pozitív hatását, de a három fő teljesítményjelző csík is éppen elegendő. Emellett tuningolni is alkalmunk nyílik, ami az autó beállításait, finomhangolását takarja, majd mindezen ténykedésünket letesztelhetjük. Ezek után az autónk minden jellemzőjét egy Blueprintben tárolja a gép, melyből egyszerre többet is elraktározhatunk különböző helyzetek esetére.

AMIKOR A HÓHÉRT...

Végértékelés, a vég az értékelés, hiszen vélhetően annyira meg fogja osztani a tömegeket az új epizód, hogy aztán csak győzze az ember kibogozni azt, hogy ellenzők s támogatók közt kinek van jobban igaza. Az NFS újkori múltja alapján teljesen másra számíthatott az ember fia, s ez részben be is következett. A ProStreet próbál újítani, visszamenni a sorozat földhözragadtabb részeihez, de mindez ebben a részben elég felemásra sikerült. Több olyan elemet kivettek, amivel az égvilágon semmi gond nem volt, s emellett sikerült a legfontosabbat, az vezetés élményét annyira megkavarni, hogy ne lakhasson jól egyik fél sem. Se az, aki racionális kihívásra vágyik, se az, amelyik ész nélkül száguldozna. Bízom benne, ez a továbbiakban tovább javul, s a jelenlegi dolgokat okosabban újragondolva egy valóban új, de élvezetes NFS-t kapunk. Változtatásokért kiáltottunk, ez meglett, de nem teljesen így képzeltük el, kedves EA...

Az éjszakai városok hiányát kicsit fájlaljuk, hiszen az új terepek nagyrésze kicsit sterilre sikeredett...

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE/HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Az újítások jók, s tudjuk, a szándék a fontos, de ez esetünkben nem minden. Autós játéknak elmegy az új PS, de a kiszámíthatatlan, s emiatt inkább zavaró, mintsem élményt adó irányítás, az idővel unalmas helyszínek lábon lőtték a reformációt. S ezen a relatíve jó multi se segít.

RBALY

PRO:
- + új játékmódok
- + online átitatás
- + remek grafika
- + javuló tendencia

KONTRA:
- - néha nehéz az autók viselkedésére ráérezni
- - steril pályák

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.8

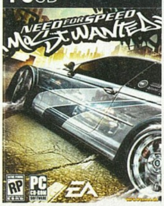
Az élmény a kezdetekben zavarba ejtő lehet egy NFS-től, de ha megbarátkozunk a fék s a picivel több odafigyelést igénylő irányítással, szerethető játékká válik, talán.

NFS MOST WANTED	93%
NFS CARBON	79%
NFS UNDERGROUND 2	92%

PCD GYORSLINK: 450

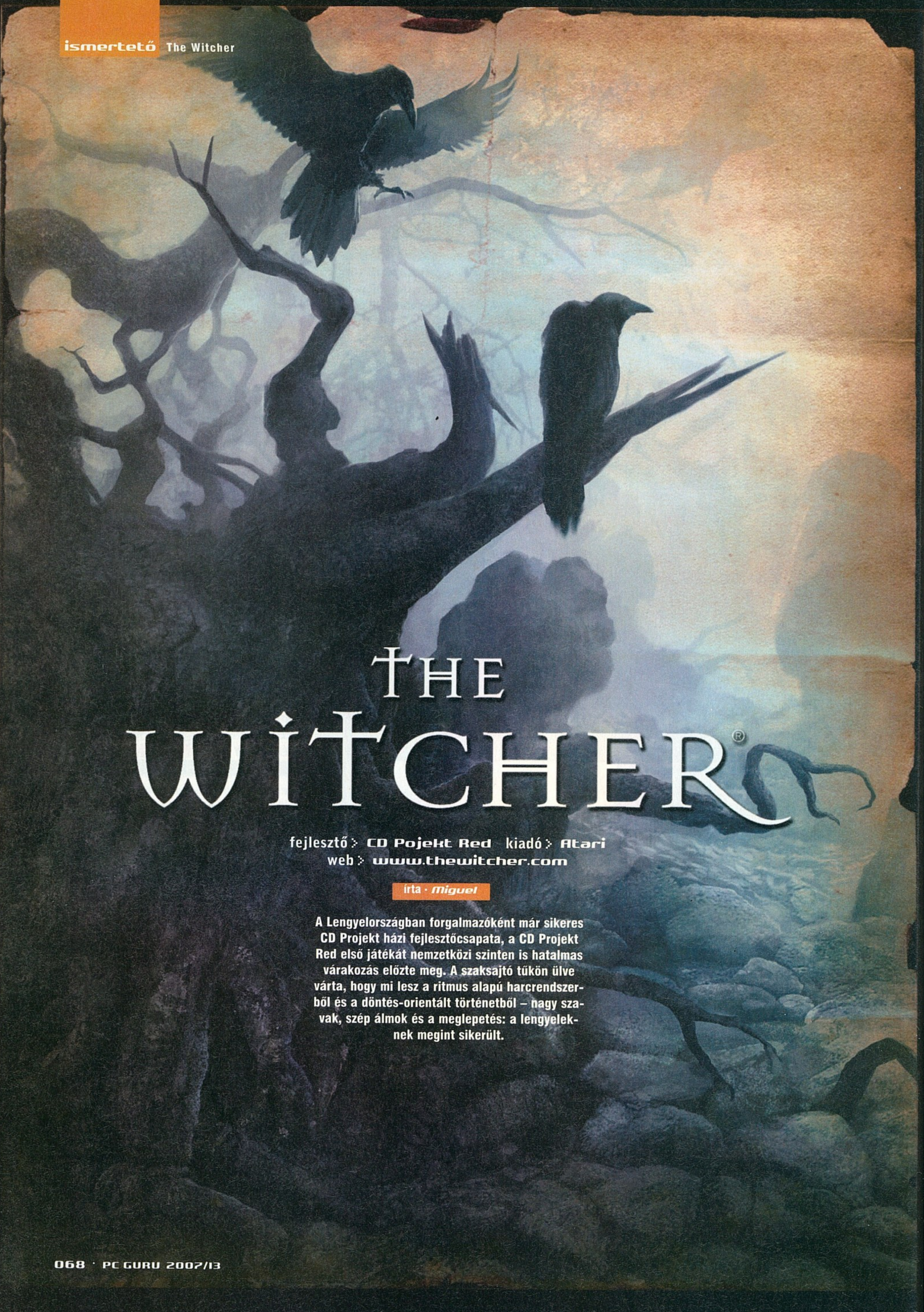
GÉPIGÉNY: PIV 1.8 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HDD, Windows 2000/XP/Vista, 256 MB VGA (Pixel Shader 2.0)

PCCD



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A Halálos Iramban filmekben bemutatott – bár a vásznon hatalmas sikert nem arató – életérzést megcélzó éra legjobb felvonása a Most Wanted. Belezsúfolták a két Underground legjobb elemeit, s mindezt megfejelték a pofátlan rendőri ellenállással, ami így összedolgozva nagyszerű végeredményt mutatott.

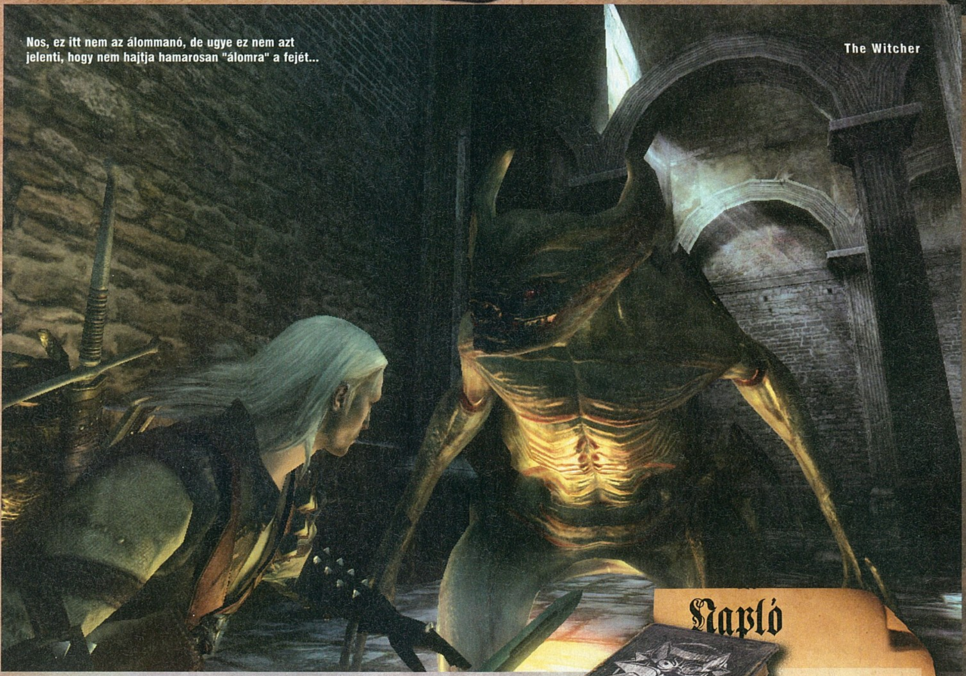


THE WITCHER®

fejlesztő > CD Pojekt Red kiadó > Atari
web > www.thewitcher.com

írta · *Miguel*

A Lengyelországban forgalmazóként már sikeres CD Projekt házi fejlesztőcsapata, a CD Projekt Red első játékát nemzetközi szinten is hatalmas várakozás előzte meg. A szaksajtó tűkön ülve várta, hogy mi lesz a ritmus alapú harcrendszerből és a döntés-orientált történetből – nagy szavak, szép álmok és a meglepetés: a lengyeleknek megint sikerült.



Nos, ez itt nem az álommanó, de ugye ez nem azt jelenti, hogy nem hajtja hamarosan "álomra" a fejét...

The Witcher

A játékvilág mostanában a morális kérdések feszegetésével igyekszik új szint vinni a már megszokott stílusok pépessé csépelt történetébe. A rókabőr alapfelállás, miszerint van legalább egy hős, akinek Minden Cselekedete A Nagybetűs Jó Szolgálata, aki megkérdőjelezhetetlenül szeplőtlen lelkű, aki nem használ fel ártatlanokat vagy nem túlságosan bűnösöket, aki csak tiszta eszközökkel harcol – napestig sorolhatnám a népmesék legkisebb királyfijának tulajdonságait, hogy aztán az ellenség leírásával folytassam: villanó tekintet, világuralmi törekvések, sátáni kacaj. A játékosnak nincs más dolga, csak jót tenni, és máris megoldódik az univerzum minden problémája.

A Witcher minden kétséget kizáróan az év szerepjátéka. Napokra, hetekre a gép elé szegez.

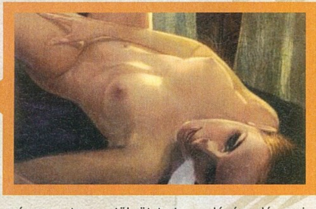
Valószínűleg a lengyel fejlesztőknek is az ilyen tündérmesékből lett elegük, mikor eldöntötték, hogy a lengyel fantasy-író, Andrzej Sapkowsky műveit veszik alapul, és a játék főhőse egy varázslatokkal szuperharcos mutánssá változtatott szörnygyilkoló, Riviai Geralt, egy witcher lesz. Hála az égnek azért volt bennük annyi belátás, hogy ne tegyék kötelezővé a játék megjelenése előtt világhírűnek korántsem nevezhető Sapkowsky életművének megismerését, így a kalandba azok is belevághatnak, akik Lengyelországról annyit tudnak, hogy fővárosa London.

Napló

A Witcher világa hatalmas, saját történelemmel, saját szokásokkal, és bizony ezt a burjánzó gazdagságot megismerni is nehéz, nem hogy fejben tartani. Ebben segít nekünk Geralt naplója, melyben nem csak a küldetésekkel kapcsolatos tudnivalókat rögzíti, de a megismert emberekkel (és egyéb fajú szereplőkkel), az elolvasott könyvekkel, a meglátogatott régiókkal, a látott növényekkel és szörnyekkel kapcsolatban is érdekes információkat vet papírra. Érdemes elolvasgatni mindent, méghozzá alaposan, így aztán nem okozhat meglepetést egy szörny harcmodora, könnyedén megtaláljuk a szükséges összetevőt a rétek ezernyi virága között, és akkor sem hallgatunk majd kukán, ha valaki a witcherekről terjesztett rosszindulatú pletykákkal támad nekünk a helyi krimóban.

A női igen

Szőke haj, narancssárga szem, éktelen forradás az arcon – ezek egy sikeres férfi ismertetőjegyei. Geralt kalandjai során majd egy tucat nővel kerülhet közelebbi kapcsolatba, és a sikeres hódításokért jutalom jár: egyrészt ugye neki, ez egyértelmű, másrészt a játékosnak, ízlésesen megfestett, erotikus kártyácskák képében, melyeket a naplóban a megfelelő karakter leírásában megjelenő piros szívre kattintva újra és újra megcsodálhatunk, hogy jobban menjen az idő egy szörnnyel teli barlangban. Apropó barlang, szörnyvadászunk egy kissé talán túlságosan is rámenős (hovatovább „kanos"): előfordul olyan is, hogy pont azt a boszorkányt vigasztalja a cseppkövek előterében, akire egy egész falu vár a bejáratnál – kaszákkal és máglyával. Hiába, csak az az igazi férfi, aki ilyen körülmények közepette sem hátrál meg egy kis akció elől...



DÖNTENI, DÖNTENI, DÖNTENI

Van tehát formabontó főszereplőnk, de mire megyünk vele, ha az őt körülvevő világ csak egy újabb a megmentésre szoruló, a földi történelem egy szakaszát leutánzó dimenziók közül? Erre is van megoldás, a lengyel fantasy frissiben megismert alkotója ugyanis – nem is túlságosan torz – tükröt tart a valóság elé, ami különösen annak fényében érdekes, hogy egy mágiával dúsított középkori világba teszünk kiruccanást, ahol törpék, elfek és egyéb népek tengetik mindennapjaikat. Sapkowsky világában nem ismeretlen fogalom a fajgyűlölet, a génmanipuláció nem csak a kukorica éves terméshozamára hat, és szinte mindennapos a terrorizmus – a játékban pedig nem tudjuk elkerülni, hogy ne süllyedjünk rögtön nyakig abba a bizonyos gödörbe. A Witcher legfontosabb újítása pontosan az ilyen kérdéseket illető állásfoglalás kényszerűségében rejlik, illetve abban, hogy nem lehet tudni, egy adott válasz milyen helyzethez vezet majd napok, hetek, vagyis mondjuk tíz játékóra elteltével. Persze az nem újdonság, hogy egyes cselekedeteink a játék későbbi szakaszában hatalmas jelentőséget kapnak, de az semmiképpen sem megszokott, hogy az adott pillanatban fogalmunk sincs arról, hogy csak elhajtunk magunk mellől egy közepesen ellenszenves figurát, vagy épp most lökjük a szakadékba a városkapun való bejutásunk legegyszerűbb módját. A kaland telis-tele van kisebb és nagyobb elágazással, és bár legtöbbjükről sejthető, hogy ez most egy „olyan" mozzanat, ami később visszaüt, a következményeket csak ritkán becsüljük meg helyesen. Megeshet, hogy a történet szempontjából fontos karakterek hullanak ki ténykedésünk hatására, hol azért, mert mi végzünk velük a vita hevében, hol pedig azért, mert az öl meg valakit, akinek tudtunkon kívül mi magunk adjuk a kezébe a fegyvert egy ártalmatlan beszélgetés során. A fejlesztők persze nem bízhattak a játékosok átlagon felüli emlékezetében, ezért amikor lecsap az a tornádó, ami a mi pillangónk szárnyai keltette szél ükunokája, a játék megáll, és néhány festményszerű állókép, illetve Geralt narrációja segítségével kicsit felfrissíti, hogy is volt az a dolog ott az elfekkel a folyóparton. Ami igazán bravúros, hogy sosem jutunk zsákutcába, vagyis nem tudjuk végképp összeku-

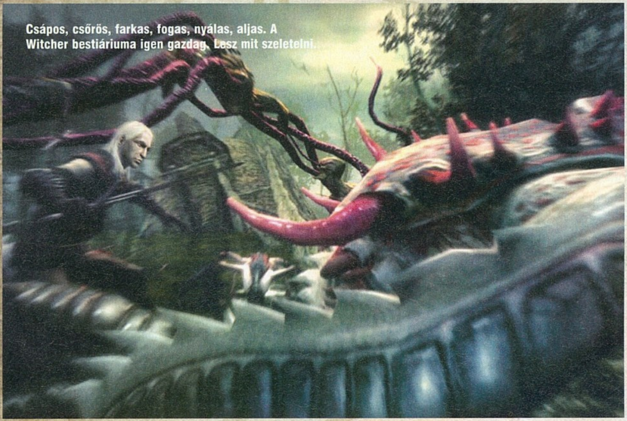
A társalgás végre ugyanolyan fontos szerepet kap, mint a harc...

szálni a fő történeti szálat, legfeljebb akkora göböket kötünk rá, hogy csak kerülővel vagy karddal juthatunk túl. Egy helyzetnek általában több megoldása van, és általában mindegyik legalább annyira helyes, mint a másik, csak kérdés, hogy el tudunk-e számolni egy olyan nyomozás végeredményével, ahol rossz bizonyítékokat rosszul értelmezünk, és ezért a rossz rosszfiút dobjuk a malacok elé...

A játék nem csak tartalmával, de a honosítás minőségével is lenyűgöz. Öröm hallgatni.

GERALT ANATÓMIÁJA

Természetesen a jó történet és tálalás mellé fontos, hogy harc is legyen, főleg, ha a címszereplő szörnyek kibelezésével keresi a kenyerét. A szokványos karaktergenerálás most elmarad, hiszen kasztot nem választhatunk: Geralt witcher, akit egy speciális, háromlépcsős eljárás segítségével készítettek fel a szörnyek elleni küzdelemre. Reflexei természetfelettien gyorsak, tehetsége a fegyverhasználat terén legendás, bizonyos fokig a mágiát is segítségül hívhatja, teste pedig ellenáll a betegségeknek és képes gyorsan regenerálódni a sérülésekből. Annak ellenére, hogy tulajdonképp megfosztottak minket az egyik „szabadságjogunktól", nem szenvedünk hiányt a testreszabhatóság tekintetében. A szintlépésekkor kapott pontokat egy igencsak tetszetős rendszer segítségével állíthatjuk a Geralt szolgálatába. Minden tulajdonság és képesség (mágikus és harci egyaránt) öt tudásszintre osztott, és az egyes szinteken újabb



Csápos, csőrös, farkas, fogas, nyálas, aljas. A Witcher bestiáriuma igen gazdag. Lesz mit szeletelni.

Witcher Interjú

Az előző számban már olvashattatok egy hosszabb interjút a 3D Brigade tagjaival, akik játékok grafikai elemeinek elkészítésére szakosodtak, de mivel a Witcherben is közreműködtek, térjünk vissza hozzájuk néhány rövid kérdés és válasz erejéig.

pc guru Mekkora szelet jutott nektek a Witcher-tortából?

3D Brigade: Tíz emberünk vett részt a munkában, összesen tizenkilenc „munkadarabbal" dolgoztunk. Volt olyan, ahol csak egy fejet kellett elkészítenünk, volt, ahol csak egy testet, de javarészt ezek kombinációjára kaptunk megbízást.

pc guru Volt valami speciális igény a Witcherrel kapcsolatban? Valami, ami extra kihívást jelentett?

3D Brigade: Mindig extra kihívásként éljük meg, ha karakterek elkészítését kérik tőlünk, mert ez a legnehezebb feladat. Az általunk elkészített modelleket a játékosok mind-mind más szempontok alapján ítélik meg, ráadásul ezek szolgálnak majd a történet, a mese alapjául, így rengeteg múlik azon, hogy mennyire sikerül átadni az adott szereplő személyiségét. Ennek megkönnyítésére általában nem csak rajzokat kérünk, hanem valamiféle leírást is a karakterről.

pc guru Most gondolom sokat segített, hogy Geraltról nem csak valamiféle leírás, hanem egy egész könyv-trilógia állt rendelkezésre.

3D Brigade: Igen, bár mi csak egy kivonatot kaptunk, illetve a megrendelő pontos instrukcióit követtük, rengeteg visszajelzést kaptunk tőlük a munka során. Persze meg kell említsem, azért az egyik legkönnyebb út, ha valamit rárajzolsz a szereplő arcára, de ettől még a szem és a mimika elkészítése ugyanolyan nehéz marad.

pc guru Játszotok majd a Witcherrel, ha megjelenik?

3D Brigade: Micsoda kérdés, persze!

Minijáték

Divatos mostanság a fő történeti szálhoz lazán vagy szorosabban kapcsolódó minijátékokkal színesíteni a „napi robotot", így a Witcher sem kerülhette el a végzetét – jelen esetben öklözhetünk a kocsmákban és kockapókerezhetünk bizonyos főbb szereplőkkel. Az előbbi tulajdonképpen jó ötlet, csak kár, hogy épp a rutint nem töri meg: ugyanúgy harcolni kell, csak most fegyvertelenül. Amúgy jó móka, bár az ellenfelek meglehetősen piték, Geralt fél kezét a fülébe dugva is elbánik velük. A kockapókernél viszont az ellenfél olyan bután játszik, hogy bődületes balszerencse áradása kell ahhoz, hogy igazán sokat veszítsünk – jellemzően két parti alatt kifoszthatunk bárkit. Kedvesek ezek a lengyelek: ilyen szórakoztató pénzes cheatet ritkán látni.

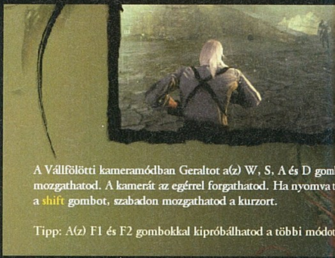
meglepetések várnak az emberre. Véleményem szerint ez a tisztán tudásfa-rendszer az egyik legjobban eltalált része a játéknak, és igencsak illik is ahhoz, hiszen míg az alaptulajdonságokhoz elégséges bronz képességpontok szinte teremnek az út menti bokorban, addig az ezüst és arany fokozat inkább csak csurran-cseppen, így egy idő után az egyszeri játékos képes egy-egy szintlépéssel annyit elszöszmötölni, mint más játékoknál a karaktergenerálással. Az első fejezet végére kerülünk hozzávetőlegesen képbe azzal kapcsolatban, hogy mire van szükség ahhoz, hogy Geralt jobb harcos, alkimista vagy varázshasználó legyen – vagy pusztán csak jobban bírja a piát.

KI KARDOT RÁNT...

A harc- és mágiarendszer szintén eltér a manapság megszokottól. Lehet fanyalogni vagy örülni: ha összevissza kattintgatunk, mint a Diablóban, Geraltot az első vasvillás paraszt is lenyomja. Ellenben ha hagyjuk, hogy befejezze az elkezdett mozdulatot, majd a jó pillanatban egy kattintással rávesszük arra, hogy az iménti mozgássorhoz fűzze hozzá a következőt, és így ütős kis kombinációkat hozzon létre, akkor bárki ellen kiállhatunk. Érdekes elgondolás, és bizony gyakorlás nélkül nem is megy – persze a játék segít, ha akarjuk. Kattintani nem kattint helyettünk, de jelzi, hogy mikor érdemes nyomni a gombot. Ha a helyzet és az ellenfél úgy kívánja, ki kell választanunk a megfelelő harcmodort is a rendelkezésünkre álló három közül. Nagydarab vagy erősen páncélozott, lomhább ellenfelek ellen a nyers erő taktikáját kell bevetnünk, amit leginkább a hatalmas suhintások és a csonttörő találatok (vagy épp egy alapos tökön rúgás) jellemeznek. Ha az elénk kerülő lator történetesen az izgágább, pattogósabb népség tagja, akkor érdemes a gyors stílust előkapni a repertoárból, minek hatására Geralt cselez, ijeszt és csipked – viszont azt sokszor, szinte szemmel követhetetlen sebességgel. A harmadik lehető-

A Witcher magyarul is Witcher...

A teszt megírása után, de még lapzárta előtt sikerült kipróbálnunk a Witcher magyar verzióját (akik a net sötét bugyraiból szerezték meg a játékot, szomorkodhatnak, abban közel sem a végleges magyarítás van), úgyhogy szerencsére már most meg tudjuk osztani ezzel szerzett tapasztalatainkat veletek.
A szinkron remekül sikerült, a szerintünk több milliós költségvetéssel elkészült magyar szövegelés meglepően hangulatos lett. A szövegek illeszkednek a Witcher hangulatába, és az átéléssel sem voltak gondok – szóval ilyen téren is rendkívül meggyőző lett a végeredmény. Talán az egyetlen problémánk ezzel az volt, hogy néhány karakterhez nem teljesen illeszkedő orgánumot sikerült választani – no de legalább az vigasztalhat mindenkit, hogy a legdurvább ilyen párosítás „alanya" elég hamar elhullik...



A játékban persze a szinkron mellett rengeteg egyéb szöveg is található, naplónkban például van infó minden szörnyről, karakterről vagy éppen varázslöttyről – és ezek leírása is abszolút jó lett, mintha csak valami szerepjáték szabálykönyvet nézegetnénk. Szerencsére a nevek fordításánál nem mindig a tükörfordításra törekedtek, és az ízes nevek szinte mindenhol jól működnek (még a rémsáskával sem volt bajunk), és az még nagyobb szerencse, hogy a witcher szóra sem kerestek valami elbaltázott magyar megfelelőt. Igazuk is van, a mutáns szörnyvadász munkaköri leírás szerint witcher, nem pedig boszorkánymester vagy szörnyinkvizítor...

A pozitívumok tehát messze felülmúlják a negatívumokat, és az összkép annyira elragadott, hogy nem akarok kötözködni – meg aztán azt a néhány elgépelést, helyesírási hibát a patchekben remélhetőleg úgyis kijavítják.

ség akkor kap szerepet, amikor egyszerre több ellenféllel kerülünk szembe, ilyenkor ugyanis a csoport elleni küzdelem hevében a szörnyvadász széles körívben használja a kardot, néha megpördül, sőt ide-oda táncolva ezerfelé osztja a halált. Ha nem a megfelelő taktikát alkalmazzuk, akkor vagy alig sebzünk majd valamit az ellenfélen, vagy eleve képtelenek leszünk belekezdeni a mozdulatba, ezért érdemes kitapasztalni, hogy ki mire érzékeny. Ja, és ne felejtsük: hétköznapi ellenfélnek sima acél, szörnyeknek ezüst, naponta kétszer, de lehet többször is. Szintén újítás, és elsőre elég furcsa is: a játékban nincs olyan gomb, minek hatására Geralt ugrana. Kis idő múltán bebizonyosodik, hogy nincs is ilyesmire szükség, illetve van, de csak harcban, ahol néha nem árt kisasszézni a tömegből: egy jól irányzott dupla kattintás vagy a WASD billentyűk valamelyikének jó időben történő lenyomásakor hősünk ugrik, mint a gumírozott nikkelbolha, azonban ha nincs harc, nincs ugrás – furcsa, de megszokható.

Geralt nem mágus, azonban képes meglepő dolgokat produkálni harc közben. Inkább kisebb trükkök sorozata ez, főleg az első szinteken, de arra épp elég, hogy egy vesztett állásból is csatát nyerjünk. Használhatjuk a tüzet, kelthetünk félelmet, vonhatunk magunk köré védőaurát, egy kézmozdulattal a földre taszíthatjuk vagy megbéníthatjuk az ellenfelet – érdemes alaposan körbenézni, mert hősünk lényege a sokoldalúság.

ÁRNYJÁTÉK

Mindenekelőtt a hanghatásokról. Minden tiszteletem a készítőké, a zene egyszerűen tökéletes, a világ zajai pedig természetesnek hatnak és hangulatot teremtenek, ritka az ilyen egységes és kitűnő munka. A játék grafikája stílusos és szép. A városok és az építmények kidolgozottak és élők, az erdők majd kicsattannak, a szörnymodellek egyszerre szépek és ocsmányak. Az egyetlen fájó pont, hogy a készítők mintha fukarkodtak volna a karakterekkel: nagyon sok az ismétlődés, ráadásul néha fontos szereplőkre megszólalásig hasonló fickók tucatszám mászkálnak az utcán, vénasszonyból sincs túl sok, de még a nagymellű parasztlányok is unalmasan egyhangúak.

A külön keretben részletezett alkímia kapcsán is felvetődik egy komoly baj: az odáig rendben van, hogy ezerféle összetevő nyerhető ki a játék növény- és állatvilágából, de sem a hátizsákunkban, se a kocsmákban elérhető tárolóban nincs lehetőség a tárgyak típusba rendezésére vagy szortírozására. Röviden: bazi rendetlen srác ez a Geralt. És ami igazán fájt: a töltés. A játék arcpirítóan sokat tölt, még bikaerős gépen is. Én például a teszt alatt megtanultam a Keresztapa film ismert dallamát gitáron, annyira nem tudtam mit kezdeni magammal. Állítólag a javításon már dolgoznak, de akkor is idegtépő, főleg, mert a mentés is lassan megy, szóval ha egy épület betöltése után a program még ment is egyet automatán, akkor két percig csak ülünk, és bámuljuk a piros csíkot.

VÉGEREDMÉNY

Jó érzés olyan játékról írni, ami biztosan klasszikussá válik majd a saját kategóriájában. A szerteágazó történet, a karakterépítés változatossága, az élvezetes harcrendszer és a 40-60 órányi főszálas játékidő mind-mind azt mutatják, hogy a program megéri a pénzét, és ha még azt is belevesszük, hogy a nyolc darab ezres fejében egy teljesen lokalizált változatot adnak a boltban, azt kell mondanom, hogy hibái ellenére az év egyik legjobb vétele és egyben az év egyik legjobb szerepjátéka is.

A Witcher egyik lenyügöző eleme a világ, amely hangulatával azonnal elkápráztatja a játékost.

Alkímia

„Végy egy üveg jó minőségű alkoholt – ha zabpálinka, az sem baj. Tégy hozzá egy rész étert és két rész rebarbara gyökeret, rázd őket össze erősen, majd éjfélkor a bal kezedben döglött macskával köpj a bal vállad felett dél felé..." Érdemes odafigyelni a gyógy- és varázsitalok receptjeire, mert Geralt rengeteget profitálhat a használatukból, az elkészítéshez pedig csak elvétve kell igazán ritka összetevőt beszereznünk. A hatások szerteágazóak: gyorsabb regenerálódás, élesebb reflexek, mérgező vér. Hátránya a cikkben is említett helyigény, illetve, hogy csak azt az összetevőt tudjuk „learatni", amiről már hallottunk: valaki mesélt róla vagy olvastunk némi információt egy könyvben. Italok mellett készíthetünk kenőanyagot, melyeket fegyvereinkre felhordva azok sebzését fokozhatjuk, illetve Geralt képes egyszerűbb bombák összeállítására is – hiába, csak a trükkös witcher az élő witcher.

pc guru

GRAFIKA	09	
HANG	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

MIGUEL

Igazi szerepjáték, az önálló döntések lehetőségének egyik legtökéletesebb illúzióját építi fel, ráadásul a fegyveres harc, a mágia és az alkímia mind-mind rengeteg lehetőséget rejtenek magukban. Megérte várni rá, megéri megvenni, megérteni is könnyű, hála a teljes mértékben lokalizált változatnak.

PRO:
- + végre valami új
- + ötletes harcrendszer
- + érdekes világ és történet

KONTRA:
- - töltési idő
- - átgondolatlan tárolórendszer
- - kicsit talán könnyű

JÁTÉKÉLMÉNY:

9.3

Az elején kicsit nehezen kapjuk meg az irányítást, de aztán, ahogy a történet és Geralt is kibontakozik, a játék odaláncol a képernyő elé.

PGO GYORSLINK: 223

TES: OBLIVION	96%
SW: KOTOR	93%
FINAL FANTASY VIII	90%

2.4 GHz, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 8.5 GB HDD

A virtuális futball magasiskolája

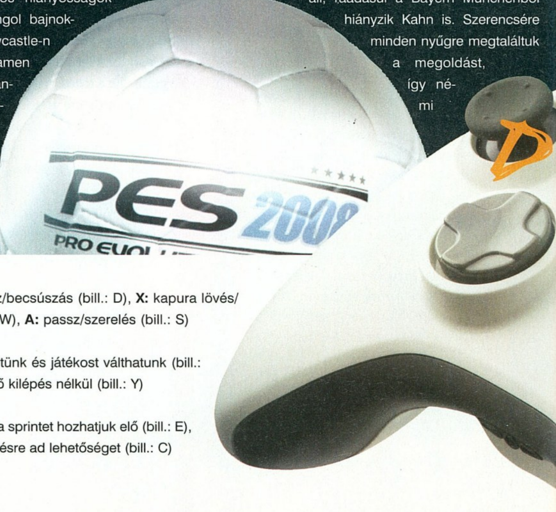
írta · Darths

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

fejlesztő > Konami kiadó > Konami web > www.konami-pes2008.com

Azt hiszem, már senkinek nem szükséges bemutatni a fejlesztőgárdát, mely ugyan hosszú évek folyamán, de kivívta magának a kellő tiszteletet és megbecsülést a PC-s futball-kedvelő közönség körében. Remek szériájuk legifjabb verziója tovább nyargal az elődök által kitaposott ösvényen, ám minden eddiginél vaskosabb gólt lő a virtuális fociprogramok virtuális hálójába.

Idén PC-s fronton kitett magáért a PES: odatapasztja a képernyő elé az egyszeri játékost, főként azokat, akik még nincsenek hozzászokva a next-gen konzolokra fejlesztett látványhoz. A játékmenet és a grafika ideális összhangban van, végre a megjelenítés is felnőtt a meccsek zseniális szimulációjához – igaz, ez a gépigényen is otthagyja a nyomát. Mindezt némileg beárnyékolja, hogy ami eddig nyögvenyelős volt a szériában, az most is tettenérhető: az eddigi „borzasztó" jelzőt felváltja a „katasztrofális" elnevezés a portolást illetően, továbbá jókora adag bug borzolja a kedélyeket. A licencelt csapatok idén is bővültek, ám még mindig jelentős hiányosságok vannak az angol bajnokságban (Newcastle-n és a Tottenhamen kívül a többi angol csapat álnéven szerepel, nem saját mezekkel), pár válogatott – köztük a német és walesi – teljesen random játékosokból áll, ráadásul a Bayern Münchenből hiányzik Kahn is. Szerencsére minden nyűgre megtaláltuk a megoldást, így némi



A **B-X-Y-A GOMBOK (LABDÁVAL/LABDA NÉLKÜL)** **B:** ívelt passz/becsúszás (bill.: D), **X:** kapura lövés/segítség hívása (bill.: A), **Y:** indítás/kapus kihívása (bill.: W), **A:** passz/szerelés (bill.: S)

B **BAL FELSŐ GOMB ÉS BAL RAVASZ** a **bal felső**vel cselezhetünk és játékost válthatunk (bill.: Q), míg a **bal ravasz** az előre beállított taktikákat hívja elő kilépés nélkül (bill.: Y)

C **JOBB FELSŐ GOMB ÉS JOBB RAVASZ** a **jobb felső** gombbal a sprintet hozhatjuk elő (bill.: E), míg a **jobb ravasz** a jobb analóg kar mellett újabb cselezésre ad lehetőséget (bill.: C)

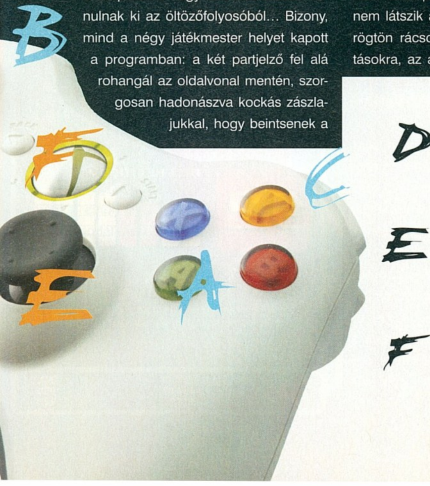
Végre PC-n is a NextGen látvány fogadja a focira éhes játékosközönséget.

A látvány magáért beszél, a focisták már-már fotorealisztikusak.

szöszmötöléssel rendbe szedhetjük a játékot a DVD-n található teljes útbaigazítás segítségével!

MICSODA PARÁDÉ

A mérkőzések nyitó-animációi nagyon hangulatosra sikeredtek, remek ötlet, ahogy ráközelít a kamera a szurkolótáborra, akik mindig eltérő képet mutatnak, az adott csapat címerével ellátott ruhákba bújnak, így összefuthatunk Interes baseballsapkában feszítő, kereplőt szorongató szőke hölgyeményekkel is a lelátókon, miközben a csapatok a négy bíró kíséretében vonulnak ki az öltözőfolyosóból... Bizony, mind a négy játékmester helyet kapott a programban: a két partjelző fel alá rohangál az oldalvonal mentén, szorgosan hadonászva kockás zászlajukkal, hogy beintsenek a szabálytalanságoknál, a negyedik játékvezető a cseréknél segédkezik, míg a mérkőzés első számú bírája végig ott sertepertél a labda környékén. Bár a lesek megítélésénél még mindig megremeg a bíró keze, összességében azért reális döntések születnek. Itt rögtön meg is említeném a műesés bevezetését: amennyire jópofa, annyira haszontalan, mivel szinte lehetetlen jókor eljátszani a hattyú halálát, és ha a spori nem veszi be a lódítást, egy jóindulatú sárgalap lesz a produkció végeredménye. A grafikára, a vizuális élményekre nem lehet panasz: távoli kameraállásból ugyan nem látszik a változás, ám a közeli jeleneteknél rögtön rácsodálkozhatunk a dinamikus fényhatásokra, az aprólékosan kidolgozott gyepre és



D **BAL ANALÓG KAR** az alapvető irányításra, a játékosok mozgatására szolgál, billentyűzeten a nyilak birtokolják ezen funkciót

E **JOBB ANALÓG KAR** a cselezést hívhatjuk elő a mozgatásával, ez az opció billentyűzeten nem elérhető...

F **START ÉS BACK** a **Start** értelemszerűen startként funkcionál (bill.: V), és ehhez hasonlóan a **Back** a visszalépéseket szolgálja (bill.: B)

SEABASS

A PES atyja és a jövő

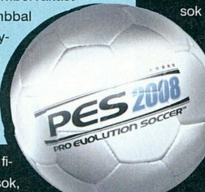
Shingo 'Seabass' Takatsuka, a PES széria producere bizakodóan tekint a jövőbe, amire minden oka megvan. Idén debütált játékuk a PlayStation 3 játékkonzolokon – persze megnyugtatta a PS2-es közösséget: lesz még itt is folytatás –, ahol hasonlóan pozitív visszhangokat gerjesztett, mint a többi platformon. Seabass is elégedetten nyilatkozott a PES 2008-ról, ám a forradalom még csak most következik... Nyilatkozatában elmondta, hogy van pár gyenge pontja a csapatának, elsősorban a grafikai programozás terén. Az alapvető probléma, hogy a Super Nintedós korszakhoz képest már sokat változott a világ, de a játék felépítésének alapelve a régi maradt, mellyel viszont egyre nehezebb tartani a lépést. Ezért muszáj volt átszer-

veznie a csapatot, lesöpörni az asztalt és tiszta lappal kezdeni a fejlesztéseket, hogy aztán a nextgen-konzolok adta lehetőségek bűvöletében fektessék le a PES 2009 alapköveit. Szoros lesz a menetrend, úgyhogy a megreformált csapat már hónapokkal az idei rész megjelenése előtt nekikezdett a következő rész előkészületeinek, hogy beváltsák Seabass nagyra törő ígéretét a publikumnak: „a PES 2009 hatalmas áttörés lesz a virtuális fociban"!

Tippek, trükkök

LÖVŐCSEL: Miközben csúszik fel a lövés erőmérője, nyomd meg a passzolás gombot.
ZIDANE-PÖRDÜLÉS: Írj le 360 fokos kört a jobb analóg karral, attól függően, hogy melyik irányba pördüljön a játékos (csak gamepaddal lehet megcsinálni).
KAPUS ÁTEMELÉSE: Tartsd nyomva az emberváltás gombot, miközben töltődik a lövés erőmérője!
MŰESÉS: Az alábbi gombokat egyszerre kell lenyomni: sprint + emberváltás + taktikaváltás (Y a billentyűzeten, L2 vagy LT gamepad-en).
KÉNYSZERÍTŐ: Tartsd nyomva az emberváltás gombot passzolásnál, így miután leadtuk a labdát, a játékos azonnal elkezd felfelé sprintelni, és rögtön vissza lehet lőni neki a lasztit egy jól ütemezett indítással.
MEGTÉVESZTŐ SZABADRÚGÁS: Ha szabadrúgásnál megcélzod a kapu jobb oldalát, és a lövéserő csík megjelenése közben megnyomjuk az emberváltás gombot, akkor a jobb oldal helyett, a bal kapufához rúgjuk a labdát. Ugyanígy a sprint gomb megnyomásával a jobb kapufa lehet a valós célpont. (Haverokkal egymás ellen nagy szívatásokra képes)
NYESETT INDÍTÁS: Nagyon hasznos a csatárok kiugratására, ha az emberváltást lenyomva, az indítás gombbal ívesen, a labdának alányesve passzolunk a társunk elé.

Kapusaink tovább fejlődtek, nem ragasztókezű ellenfelek, hanem valódi, hibázó emberek...



a már-már fotorealisztikus fizimiskákra. Azok a játékosok, akik egyedi kinézettel rendelkeznek, megszólalásig hasonlítanak hús-vér megformálóikra, de ezzel együtt a közönség összképe is javult: már hullámoznak, kár, hogy emellett még mindig keveset szurkolnak.

A NAGYBETŰS FOCI

A széria elsősorban a fantasztikus játékmenetével vívta ki magának a megbecsülést és ez a hagyomány töretlen maradt, sőt egy raklapnyi újdonsággal találkozhatunk, aminek köszönhetően nem hogy két ugyanolyan meccset nem láthatunk, de két ugyanolyan szituációról sem nagyon beszélhetünk. A labdaszerzés és a szerelés új fogalmat nyert: sokkal valósághűbben küzdhetünk a bőrért, ami a mezhúzásban tetőzik. A csapattársak érezhetően jobban, okosabban mozognak, követik a kiszabott taktikát, így a támadásoknál igyekeznek jó ütemben érkezni, míg a védekezésnél megpróbálják szűkíteni a támadó előtt a teret, lezárva annak passzolási lehetőségeit. Remekül beépült a gyors szabadrúgás lehetősége is, így ha egy laza taktikai szabálytalanság után a labda a közelben marad, akkor mindenféle nézetváltás nélkül, a sértett játékos felpattan, majd ráfog a bogyóra, amit újra játékba hozhatjuk a passzgombbal. A lövéseknek most már van „súlyuk", ha egy igazán hálószaggató „ficakos" bombát szeretnénk megereszteni, akkor az erőmérő csúszkát sokkal magasabbra kell ereszteni, mint azt korábban megszokhattuk. A kapus mozgása is rengeteget javult, a kivetődések szenzációsak, és már nem ragad a labda állandóan a portás kezeihez; sokkal sűrűbben ütik, avagy pottyantják ki a lasztit, még több izgalmat hozva a helyzetekbe. A pontrúgások rendszere sem maradt érintetlen, így már meghatározhatjuk, kik menjenek fel fejelni, kik álljanak a sorfalba stb. Az animációk tovább bővültek tavalyhoz képest, melyek közül számomra a cseréknél és a bajnokavatásoknál megjelenő edző bá' volt a legemlékezetesebb.

A fejlesztők viszont nem ezekre a legbüszkébbek, sokkal inkább az ún. TeamVision rendszerre, amely nem más, mint egy alkalmazkodó MI, amivel a gépi ellenfelek virtuális mesterét ruházták fel. A gép alkalmazkodik a játékstílusodhoz meccs közben: figyeli, hogyan játszol, miket csinálsz sűrűbben, melyek a veszélyt jelentő helyzeteid, s ezek alapján akár még a kezdő taktikáját is átszervezheti. Ez igazából csak hosszútávon érdekes, mivel célja, hogy nehéz fokozaton folyamatos maradjon a kihívás – még a 2000. meccs után is. A zenei repertoár is sokat javult, ám a kommentátorral továbbra sem vagyok kibékülve. Plusz negatívum, hogy apró Master Ligás fejlesztésen kívül nincs más újítás a játékmódok terén (ráadásul eltűntek a hasznos tréning-feladatok), és az online játék is inkább visszafejlődött a tavalyihoz képest. Buherátoroknak rossz hír, hogy az editorból eltűntek az előre elkészített arcok, viszont kaptunk egy körülményes fotóbeillesztő funkciót és egy nagy rakás bónusz feladatot a rejtett extrák kioldásához. Ez lenne hát a PES 2008, majdnem tö-

kéletes játékmenettel, pompás grafikával, a maga ügyes-bajos gyermekbetegségeivel – az összkép tehát remek, idén még inkább ajánlott szemügyre vennie azokat is a szériát, akik esetleg nem próbálták eddig...

pc guru

GRAFIKA	09
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Sokat vártam a PES 2008-tól és szerencsére beváltotta hozzá fűzött reményeket, egyetlen dolog, ami továbbra is beárnyékolja a tündöklést: a portolási nehézségek. Ám azt mondom, megéri a harcot, mert a játékélmény mindenért kárpótol...

DARTHS

PRO:
+ sokat fejlődött tavalyhoz képest
+ pazar játékmenet
+ passzentos grafika

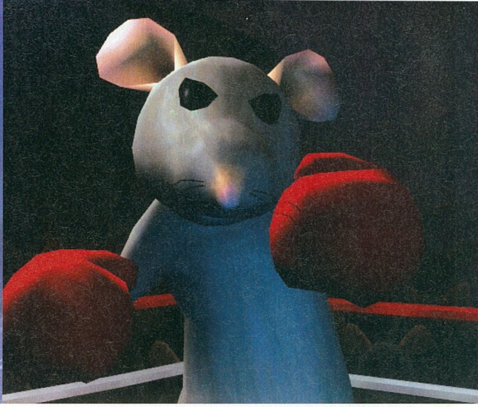
KONTRA:
- nevetséges portolás
- pocsék online mód
- előfordulnak bugok

JÁTÉKÉLMÉNY: 9.2

Az elején gondot okozhat az irányítás, de ha sikerül beállítani és kitapasztalni a kezelést, soha nem lehet megunni: mindig marad kellő kihívás!

PGO GYORSLINK: 752

FIFA 08	84%
FIFA 07	93%
PES 6	92%



Folytatása következik. írta · Stöki

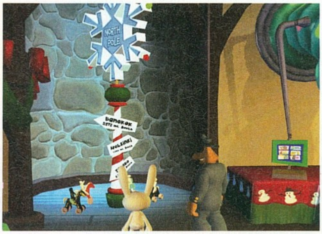
SAM & MAX EPISODE 201: ICE STATION SANTA

fejlesztő > Telltale Games kiadó > Game Tap web > www.telltalegames.com

A tavaly ilyenkor indult Sam & Max szériát leginkább forradalmi üzleti modellje miatt üdvözölte a szaksajtó – a játék az elsők között alkalmazta az epizodikus megjelenést: egy nagy program helyett hat kisebb rész jött ki májusig, és később a teljes évadot is meg lehetett rendelni. A következő lépés ezek után logikus volt: második évadot kell készíteni.

Az első évad méltóképpen hozta vissza a képernyőkre az 1993-as Sam & Max Hit the Road hőseit, a pszichopata nyulat és a mulya kutyát, akik magukat csak szabadúszó rendőrségnek nevezve merítették ki a Btk. és a Ptk. passzusait és a jó ügy érdekében rúgták fel a genfi egyezményt (többek között az amerikai elnök lefejezésével). A nagy örömön és a rácsodálkozáson túl vagyunk, a második évaddal kapcsolatban már nagyobbak az elvárások. Én például valamilyen fejlődést vártam, de nem kaptam meg. A karaktermodelleken semmit nem csiszoltak, a helyszínek között is túl sok a már ismerős elem: úgy tűnik, a második évad technikai alapjai megegyeznek az első részével, és ez gáz (a motor csiszolgatása mellett a hosszú töltési időkön is lehetett volna javítani).

"Az első évad után várható volt a folytatás, ami meg is állja a helyét."



Bár a grafika nem kapott turbót a második évadra, a poénok és a feladványok bőven kárpótolnak ezért.

KARÁCSONYI LIDÉRC, NYOMÁS!

A jó hír az, hogy más baj nincs az Ice Station Santa című nyitóepizóddal. A jó érzékkel a karácsonyi piachoz igazított történetben egy démon megszállja a Mikulást, és az állati nyomozók dolga, hogy kiűzzék a gonoszt a rengőszakállúból, és megmentsék a karácsonyt. Ennek során több új szereplővel találkoznak és rengeteg új poén hangzik el (továbbra is csak angolul értőknek ajánlom a játékot), leginkább azonban a feladványok nyűgöztek le. Még egy korábbi részben sem volt ennyire eltalálva a fejtörők nehézsége, a feladatok emellett változatosak, ötletesek és logikusak, szóval a legjobb kalandjátékokra emlékeztetnek. Ezen kívül három ügyességi minijátékkal is lehet szórakozni, az egyik a minden részben jelen levő autózás, a másik egy egyszerű bokszjáték, a harmadik pedig a Csapd-fejbe-a-patkányt, ami úgy tűnik, hogy a Sam és Max programok védjegye lesz (már az 1993-as játékban is benne volt). És még egy jó pont a játéknak, hogy epizódhoz képest egész hosszú.

JÖN MÉG KUTYÁRA NYÚL

Az animációs filmekre emlékeztető grafika tetszetős, de érezhetően kopott az utóbbi egy évben. A zene és hangok viszont továbbra is frenetikusak (különösen az epizód betétdala, egy démonról szóló gyerekdal), nem is beszélve a főszereplők morbid humoráról. Szóval, aki a kissé avítt technikai apróságokat meg tudja bocsátani a játéknak (én meg tudtam tenni), feltétlenül kezdje el játszani a második évadot, mert Samben és Maxben még bőven maradt szufla.

pc guru

GRAFIKA	06
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

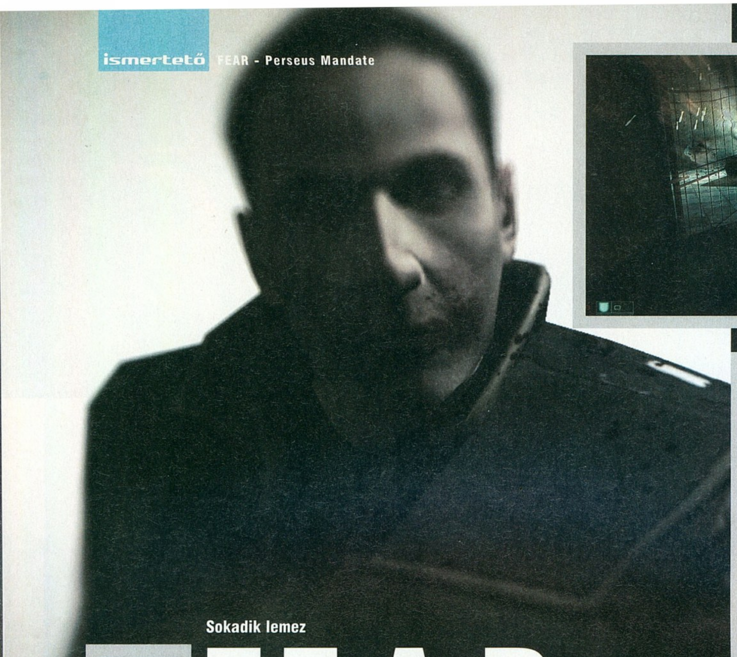
Feladványait tekintve remek, technikai hátterét tekintve közepes nyitány egy újabb kalandjátékévadhoz.

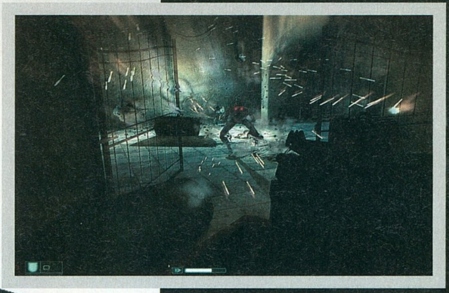
STÖKI

PGO GYORSLINK: 849

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P3 1.3 GHz
Memória: 256 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 1,8 GB HDD
Video: 32 MB VGA





Sokadik lemez

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

írta · Jatfield

fejlesztő > TimeGate Studios kiadó > Sierra Entertainment
web > www.whatisfear.com

Az 1998 óta létező cég a 2001-es debütáló játékuk, a Kohan és annak folytatása óta egyelőre nem igazolta az akkoriban nyert „Év újonc fejlesztője" címmel megszavazott bizalmat. A mérsékelt sikerű első, és a most megjelenő második F.E.A.R. kiegészítő után viszont nagyobb fába vágják a fejszéjüket, három bejelentetlen AAA címmel és az Unreal Engine 3-mal a tarsolyukban.

A sokak által év játékának tartott F.E.A.R.-t követő első küldetéslemez már közel sem hagyott olyan mély nyomot bennünk, mint az alapjáték. Hogy ez az új fejlesztőcsapat alkalmatlansága miatt volt-e, vagy egyszerűen minden puskapor füstté vált 2005-ben, máig nem egyértelmű, a TimeGate minden esetre újabb bizonyítási lehetőséget kapott a Perseus Mandate-tel, és ez a kiegészítő remélhetőleg ezúttal kevésbé esik messze Alma fájától.

HIDEG VERÍTÉK ÉS IZZADTSÁGSZAG

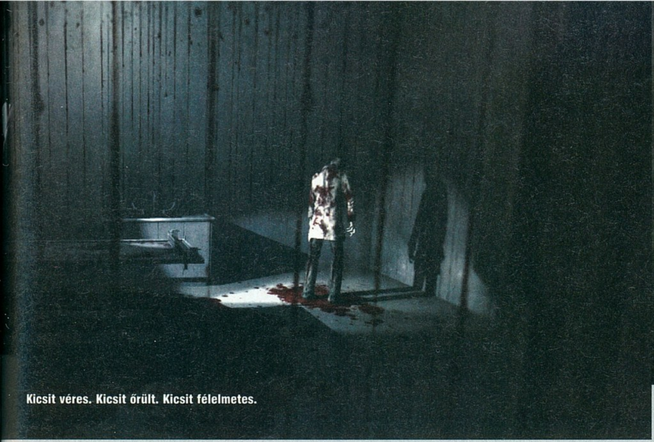
Talán nem túl merész dolog feltételeznem, hogy az elmúlt két évben nem én voltam az egyetlen, akinek nem a F.E.A.R.-osztag első kalandjai körül forogtak a gondolatai, és akiben csak homályos emlékek maradtak Almáról, a kísértet-kislányról, Paxton Fettelről, a kannibál hajlamokkal bíró telepata hadvezérről, és hogy főszereplőként arra kellett rádöbbenni a játék végén, hogy vérségi kapcsolat fűz az emlegetett egyénekhez. A rossz hír, hogy ennél többre nem is lesz szükség, hogy a kiegészítő cselekményét érdemben követhessük. Bár a világ még ugyanaz, és a helyszín is hasonló, néhány látomásszerű jeleneten kívül csak közvetve találkozunk majd a korábbi szereplőkkel, és ezúttal új hős kerül irányításunk alá, akinek semmi köze semmihez és senkihez. Sajnos ugyanez elmondható arról is, ahogyan játékosként hozzá és az új szereplőkhöz viszonyulunk. Nemcsak a történettel kapcsolatban voltak olyan érzéseim, hogy „gyorsba'" megpróbálták valami körítést összedobni a játék sava-borsát adó akcióorgiához, majd ugyanilyen műgonddal hozzáfércelni azt az alapjátékhoz, de a melleken dübörgő öklök dobpergésének kísérete mellett bejelentett bajtársak is kilógnak a képből. Na, de kit frusztrálnak holmi zavaros rádióüzenetek Alma DNS-éről és néhány, körülöttünk csetlő-botló figura, ha ezek elviseléséért cserébe könyékig merülhetünk a lassítva kavargó vérben, átélve az előző rész nagyszerű csatáit?

Nos, a helyzet sajnos ennyire nem egyszerű. Bár minden elem megtalálható a Perseus Mandate-ben, ami az eredetit naggyá tette – néha pixelre ugyanúgy –, ezúttal mégsem működik annyira jól, és ez hamar nyilvánvalóvá válik. Az első néhány pályán nem az izgalom vagy a félelem lesz, ami jégkockákkal gurigázik a gerincünkön, hanem a deja vu érzése, és nem kellemes borzongásról beszélek, hanem a legrosszabb fajtáról. „Mindez már megtörtént egyszer" – futhat át az agyunkon – „de akkor sokkal jobb volt!". Szerencsére, mielőtt végleg meggyőződhetnénk arról, hogy alapvetően nem a recepttel van a gond, hanem

Kinél, mi?

Sokan nem tudják, de a Monolith nem csupán azon praktikus okból maradt ki a folytatások fejlesztéséből, mert gőzerővel dolgoznak a folytatáson. A céget még a F.E.A.R. fejlesztése közben felvásárolta a Warner, ami néhány jogi csavar folytán azt a furcsa helyzetet eredményezte, hogy a név ugyan az eredeti kiadó, a Vivendi kezében maradt, de a szereplők, a világ és minden egyéb a fejlesztők rendelkezésére áll a folytatáshoz, mely egy rajongóknak kiírt pályázat eredményeként a Project Origin címet fogja viselni. A helyzet tehát hasonló a Far Cry-éhoz, azzal az apró különbséggel, hogy a Vivendi kevésbé tűnik gondos gazdának, mint a Ubisoft.

Társunk egészen megroskadt a sok ellenfél és az ezzel járó nyomás alatt...



Kicsit véres. Kicsit őrült. Kicsit félelmetes.

azzal, hogy a játék avatatlan kezekbe került, találhatunk egy rövid szakaszt, amikor egy veterán horror rajongó – főként önmagát – elismerő biccentésével vesszük tudomásul a jelenéseket és látomásokat. Az elveszett földalatti alagutakat járva jó néhány kellemesen kellemetlen pillanatot élhetünk át, részben az itt debütáló láthatatlan és padlóban bujkáló természetfeletti rémségeknek, részben az addig és azután szokatlanul jó dramaturgiának köszönhetően.

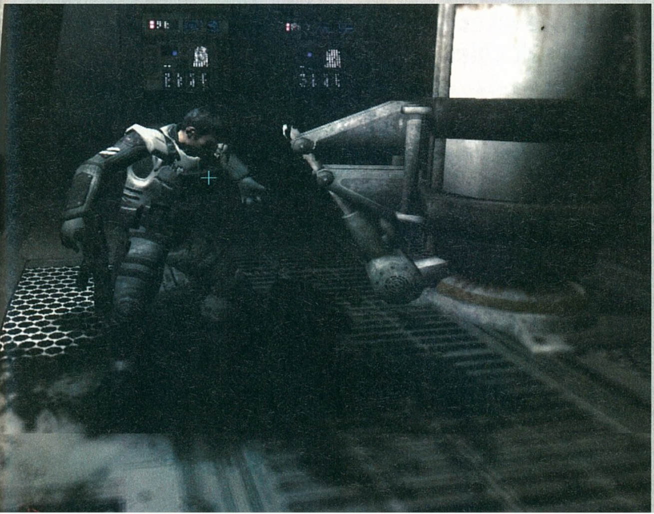
Aggódni azonban nem kell, unatkozni akkor sem fogunk, amikor a franchise megkülönböztetőjeként ismert tűzpárbajok jelentik a legfőbb szórakozásunkat. Ahogy azt már megszokhattuk, valamennyi fegyver ragyogóan használható, tulajdonképpen csupán a mi döntésünk, hogy shotgunnal változtatjuk a teljes látómezőnket elborító vérzuhataggá támadóinkat, dupla pisztollyal a kezünkben lépünk Tequila nyomozó nyomdokaiba, vagy rambósdit játszunk a minigunnal. A lassított fegyverbalett pedig ugyanolyan látványos, mint ahogy emlékeinkben él, és csak akkor bosszantó, ha egy cikk illusztrációjához szeretnénk kevésbé elmosódott képeket készíteni – hiszen nélküle képtelenség boldogulni...

“Újabb kiegészítő, melyre már csak a rajongók kapják fel a fejüket.”

MINDEN MAJDNEM JÓ, DE A VÉGE ROSSZ

A látványon már többet fogott az idő. Ami 2005-ben pengeéles és csillogó volt, az ma műnek és iparinak hat, a külső helyszínek papírmasé hátterei pedig néha egyenesen nevetségesek, az egyébként kiválóan működő árnyékok pedig manapság már szokatlanul éles kontrasztban állnak azzal, amire vetülnek. Ámuldozni tehát nem fogunk, azt viszont el kell ismerni, hogy a játék pörgése közben ezek a hibák korántsem tűnnek akkorának, ráadásul végtelenül megnyugtató tud lenni például egy Crysis demó fényében az, ha valamiből stabilan több mint száz képkockát látunk a monitorunkon másodpercenként. Ráadásul a füleink is el lesznek kényeztetve, a mesterséges intelligencia pedig még mindig tudja, hogyan kell az ellenséges katonákat a pályák minden négyzetcentiméterét kihasználva a legváratlanabb pillanatban az arcunkba lökni.

Az összkép sajnos azt mutatja, hogy a pozitívumok elhalványulnak a bakik árnyékában, így valószínűleg kevesen fognak a Perseus Mandatere fanyalodni mostanság. Ahogy fentebb említettem, az unalomtól nem kell félni, ha ezzel töltjük az időnket, de ezekben a hónapokban egyébként is ez a legkisebb gondunk.



pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A TimeGate még mindig nem tűnik a legjobb választásnak a feladatra, gyakran inkább emlékeztet a játék egy rajongói modra, mint hivatalos kiegészítőre. Esélye sincs az év végi játéközönben érvényesülni.

JATFIELD

PRO:

+ látványos tűzharcok
+ kipróbált játékmenet

KONTRA:

- kevés újdonság
- helyenként silány kivitelezés
- érdektelen történet és szereplők

7.5

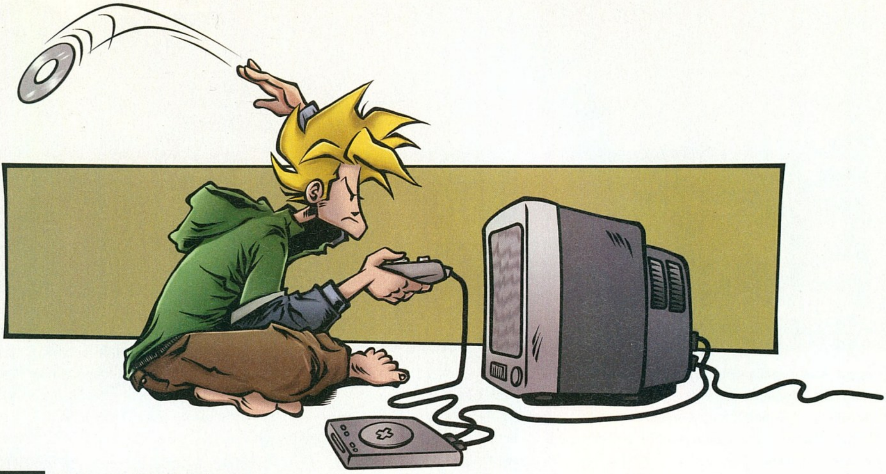
JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék mondhatni közepesen indul, ott a rossz dejá vu, aztán félúton mégis erőre kap, azonban a végére megint visszatér a középszer.

PGO GYORSLINK: 825

HL2: ORANGE BOX	96%
BIOSHOCK	96%
QUAKE 4	94%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, PIV 1.7 GHz, 64 MB VGA, 512 MB RAM



Mikor a felhasználó visszacsap

A LEGJOBB rosszak

írta · Bate

Néhány hónappal ezelőtt az interneten bolyongva igen érdekes blogra bukkantunk. Videók egész csokra fogadott minket, amiben meglehetősen éles – de annál szórakoztatóbb – kritikával illette a szerző az általa választott számítógépes játékokat. A videonapló nem csak a mi érdeklődésünket keltette fel, a Rossz PC Játékok blog (http://rosszpcjatekok.blog.hu) ugyanis hamar hihetetlenül népszerűvé vált, néhány hónapja Stöki is megemlékezett róla a Gondolatébresztőben (amit a rajongók jól félre is értettek), most pedig elérkezett az idő, hogy a dolog mélyére ássunk. Következzen az interjúnk a magyar blogszféra egyik legnépszerűbb szerzőjével.

„Kósza ötletből hatalmas siker. Hódítanak a Rossz PC Játékok. Persze csak videó formában..."

PC Guru Kezdjük rögtön az elején: hogy pattant ki az ötlet a fejedből, hogy videojátékokat cikiző videókat gyárts?

FreddyD: Hazudnék, ha azt mondanám, hogy az ötlet az enyém volna. A blog látogatói tudják, mennyire szeretem az Angry Video Game Nerdöt, aki ennek az egész stílusnak a kitalálója. Ami az én „karrieremet" illeti, az egész többé-kevésbé egy véletlen volt. Ki akartam próbálni egy videofelvevő programot, és megtanulni a videószerkesztők használatát, az eredményt aztán mindenféle elvárás nélkül feltöltöttem az internetre. Sosem hittem volna, hogy bárki valaha felfigyel rá. Ha tudtam volna előre, hogy ilyen sikeres lesz, biztos változtattam volna jó pár dolgon: például a szinkronon.

PC Guru Milyen volt a kezdeti fogadtatás, és hogy áll a blog manapság?

FreddyD: A videót csak egyetlen fórumon reklámoztam, egyszer belinkeltem és kész. Még csak nem is egy játékokkal kapcsolatos fórum volt. Akkor még nem is volt blogom. Csak egy pár ember reagált a videó(k)ra, nekik nagyon tetszett. Szóval megnéztem a játékaimat, kerestem egy új áldozatot és tettem egy új próbát. Mikor egyre több embernek tetszett, gondoltam okosabb dolog egy blogot indítani. Ma a blogom látogatottsága általában 7000-10000 között van. Nagyban függ attól, hogy van-e új videóm.

PC Guru Milyen érzés volt szembesülni azzal, hogy ennyien látogatják az oldalt (és töltik le mellette az aktuális videókat) és várják az újabb videókat?

FreddyD: Mai napig ledöbbentő. Már helyenként félelmetes, hogy ennyi emberre vagyok hatással. Mikor volt a nyereményjátékom (képeket kellett elkészíteni), a legelső nap több mint 200 beadványt kaptam, ez teljesen meglepett. A végén tíz nap alatt a képek száma majdnem elérte az ezret. Korábban igen nagy nyomás volt rajtam, igyekeztem megfelelni a követeléseknek az újabb és újabb videókat illetően, de végül elhatároztam, hogy a saját ritmusom szerint fogok haladni, a megfelelési feszültség károsan hatott rám.

PC Guru Itt konkrétan mire gondolsz? Milyen káros hatása volt?

FreddyD: Például a vizsgaidőszakban még új videókra, blogra, e-mailekre koncentrálni nagyon nem volt szerencsés. Egy idő után meghúztam a vészféket és tisztáztam az emberekkel, hogy most bizony nem lesz videó egy ideig, mert az iskola azért mégis fontosabb. A másik igen érdekes élmény az volt, mikor már az álmomban is szelektáltam a nyereményjátékokhoz a beadványokat. Na, ha Stella már az álmomban kísért, az azért már nem poén... (nevet)

PC Guru Hogy akadt a kezedbe a legnagyobb siker, a több epizódot megélt Mesterlövész?

FreddyD: A Mesterlövészt a testvérem vette, és tőle kértem kölcsön. Az elején egész érdekesnek tűnt, de elég hamar igen vicces jelenetekkel találkoztam. Ekkor határoztam el, hogy ezeket fel kellene venni és kezdeni velük valamit. A játékról egyébként annyit még el szeretnék mondani, hogy bár rossz, mégis játszható és szerethető. Ez egy igazi „olyan rossz, hogy már jó" játék. Nagyon olcsón kapható, szerintem megér egy próbát. Nem szponzorált engem senki, hogy ezt mondjam, de ez a játék tényleg már egy igazi kultikus darab hazánkban. Elég csak megnézni a sok rajongói videót.

PC Guru Van-e abban valami rendszer, hogy miképp válogatod ki a nálad megjelenő játékokat,

van valami minimális kritérium? Egyáltalán, mitől lesz nálad rossz kategóriájú egy PC-s játék?

FreddyD: Nagyon kell ügyelnem arra, hogy a bemutatásnál érezhető legyen a rossz játékélmény, mert sokszor nézve nem tűnik olyan rossznak egy játék, mint amikor mi játszunk. Ezért is olyan nehéz bemutatni az autós játékokat, ezek tipikusan ilyen esetek. Másik fontos tényező, hogy legyen szórakoztató a videóm. Ha nem ad ihletet poénokra, nincsenek akaratlanul vicces jelenetek a játékban, akkor azzal is nagyon nehéz kezdeni valamit.

Szerintem akkor rossz egy játék, ha nincs hangulata, rémes az irányítás vagy a nézet, és borzasztó megoldásokkal kergeti őrületbe a játékost. Ilyen hibákkal találkozunk sajnos régi és új játékoknál egyaránt. Különösen bosszantó, ha a játék borítója félrevezeti a vásárlót és olyanokat ígér, ami nincs is a játékban vagy csak igen erős túlzással.

PC Guru A blog rendkívül népszerű, egész hihetetlen látogatottságot/letöltést produkál, próbálkoztak már a beszervezéseddel, a videók „megvételével”?

FreddyD: Sokan felkerestek már azzal, hogy csinálnának nekem egy saját honlapot, de akkor még túl korainak éreztem és jobban szeretek a magam ura lenni. Eddig a kis egyszerű blogom tökéletesen megfelelt erre. Azonban a blognak köszönhetően megkeresett egy másik honlap és ott is szerkesztgetek bloggal és nem bloggal kapcsolatos dolgokat (pl. mozikritikákat).

PC Guru A legtöbb RosszPCJáték a hazai boltok polcairól ismerős, a programok forgalmazói (nem az üzletek...) reagáltak már valamit a munkáidra?

FreddyD: Nem kaptam eddig semmilyen reakciót. Egyik videóm végén üzentem az egyik forgalmazónak, teljesen építő szándékkal. Szeretném hangsúlyozni, hogy semmi bajom nincs a forgalmazókkal, nagyon sokat tettek azért, hogy megjelenjen itthon is a budget-piac, ezáltal teljesen elérhető áron játszhassunk 2-3 éves játékokkal. Ez egy nagyon jó dolog, én magam is nagyon sok ilyen (jó) játékot vettem. Sajnos ezek között is vannak szép számmal eléggé tragikus minőségű játékok, amikre szerintem nekik oda kellene figyelni, mert ezzel úgymond lejáratják az azonos sorozaton belüli kitűnő játékokat is.

PC Guru Nem furcsa, hogy miközben poénhegyek közben sárba tiprod ezeket a játékokat, mert annyira kritikán aluliak, növeled a „népszerűségüket”, eladásokat generálsz?

FreddyD: Elsőre furcsa volt, de jobban belegondolva annyira nem is az. Teljesen hétköznapi reakció, hogyha valamiről negatív kritika van, az felkelti az emberek érdeklődését. Én is sokszor

Exkluzív Rossz PC Játékok videó minden PC Guru olvasónak a DVD mellékleten!

illusztráció · Pásztor Tamás/ Horváth Henrik (http://tomster.blogter.hu)

néztem meg olyan filmet, amelyről mindenki állította, hogy rossz, csak hogy én is tudjam, miért mondja azt mindenki róla.

PC Guru Van-e élet a blogon túl, tervezed-e, hogy ezen a vonalon haladsz tovább, vagy megmarad csupán szórakozásnak? Meddig szeretnéd folytatni?

FreddyD: Amíg van játékom (és van még nagyon sok), ötletem és energiám, addig mindenképpen szeretném folytatni. Ha észreveszem, hogy ismétlem magamat, nincs ötletem, motivációm, nem fogom erőltetni a dolgot. Az utóbbi hónapokban annyi hasonló magyar videó készült, nem hiszem, hogy nagy űrt hagynék magam után. Ha valaki esetleg fantáziát lát az eddigi munkásságomban és tervezne valami közös projektet, nagyon szívesen várom a jelentkezését.

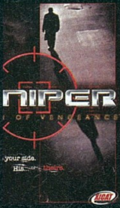
PC Guru Mit lehet tudni a magánéletedről, úgy tűnik, ha teheted, véded a kiléted, kerülöd a „nyilvánosságot”.

FreddyD: Ez így van. Nem vagyok egy rendkívüli ember, de szeretném a blogot és a magánéletet külön kezelni. Ha mutatnám magam a videókban, biztosan leszólítanának az utcákon vagy a főiskolán, ami engem zavarba hozna. Sokan a baráti körömből nem is tudják, hogy csinálom ezeket a videókat. Na meg ha megmutatnám magam, akkor hová lenne az izgalom? (kacsint)

PC Guru Köszönjük az interjút és további eredményes, szórakoztató munkát kívánunk!

LEGROSSZABB

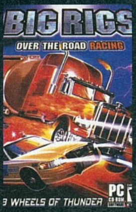
FreddyD blogján mostanra számos videó kapott helyet. Lássuk a PC Guru dobogós helyezettjeit ebből a nem mindennapi válogatásból. Ha még nem láttátok, feltétlenül nézzétek meg őket.



Mesterlövész

Megjelenés: 2002
Fejlesztő: Mirage Int.
Műfaj: FPS

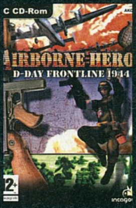
Már már etalonnak tetsző cím, amelyből fél tucatnál is több videó született, a netes közönség legnagyobb örömőre. FreddyD-nek köszönhetően már-már hivatkozási alap, olyan nagyszerű momentumokkal, mint a vérző busz és olyan karakterekkel, mint Stella, Dominic és Butterby.



Big Rigs

Megjelenés: 2003
Fejlesztő: Stellar Stone
Műfaj: autóverseny

Minden idők talán legrosszabb versenyzős játéka, ahol kamionokkal kell bizonyítanunk tudásunkat. Mozdulatlan ellenfelek, tapadó kerekek, hegymászó kamionok és természetesen a tolatás, amely megdöbbentette az egész világot. FreddyD talán legszórakoztatóbb videója, nagyszerű szövegekkel és rendkívül vicces képsorokkal.



Airborne Hero

Megjelenés: 2006
Fejlesztő: IncaGold
Műfaj: háborús FPS

A játék, amitől s Call of Duty csak tanulhat (by FreddyD). Azt legalábbis mindenképp, hogyan ne csináljunk második világháborús lövöldözős játékot. Ha az első rész nem rettentene el, a blogon megtalálhatod a folytatást is. Egész egyszerűen eszméletlen...

Jó időben, jó helyen... írta · Tika

TIMESHIFT

fejlesztő > Vivendi Universal kiadó > Saber Interactive web > www.timeshiftgame.com

Az orosz fejlesztői bázissal és New Yersey-i központtal felálló Saber Int. a Will Rockkal – Serious Samra hajazó barátunk mészárlása a görög mitológiában – tette le a névjegyét 2003-ban, s kötelezte el magát végleg a gyors, pörgős shooterek gyártása mellett...

A TimeShifttel egy hosszú, kínos időszak végére tett pontot a Saber. A kezdetben az Atari égisze alatt fabrikált időbabrálós FPS-üket a Vivendi tavaly átvette, és az új seprű jól seper elv mentén rögtön ki is doboltatta a fejlesztők háza táján, hogy márpedig a stuff akkori színvonala és az ő nagyra becsült nevük között felmerült hézag komoly túlórákat fog eredményezni. Az extra műszakokban az új, átirányított szakemberekkel megerősített gárda egy teljesen más dimenzióba helyezte a játékot. Lett bravúros fizika, ütős látvány, s minden, mi szem-szájnak ingere, amiről alant bővebben értekezünk.

A korbács elsőként a történetre csapott le, és a forgatókönyvet végül egy én-központú történetre redukálta, ahol a játékos szemszögéből ismerhetjük meg – rövid snittekkel operáló visszaemlékezések formájában – az előzményeket. A kutatólaboratórium, ahol a szigorúan titkos N.E.X.T.2 (Next-Gen Engineering for the Exploration of Time Travel) kísérletek folytak, felrobbant, túlélők nincsenek. A helyszíni tudósításról aztán átvált a kamera a robbanást megelőző eseményekre, ahol dr. Adrian Krone ellopja az Alpha kódnévvel jelölt védőruhát, és időugrást hajt végre. Bátran feltételezhetjük, hogy nem emberbaráti érzületek vezérlik, hisz egy időzített szerkezetet hagy hátra, amelynek gyorsan pergő számlálójával versenyt futva képbe kerül a főhősünk, aki a kísérleti stádiumban lévő Beta konfigurációt felöltve a detonáció pillanatában sikerrel a doktor után ugrik az időben.

Einstein–Rosen-híd

A Timeshift, ahogy a sci-fi műfaj számos klasszikusa is, az Albert Einstein és Nathan Rosen által felépített elméletre támaszkodik a téridő-utazásban. A relativitáselmélet ugyanis megenged bizonyos átjárókat a téridőben: elméletileg egy fekete lyukhoz közelítve a tér-idő görbülete egyre jobban növekszik, és mélyen az eseményhorizont alatt a gravitáló tömeg középpontjában végtelenné válik, majd itt, matematikai számítások szerint egy kivezető járat is keletkezik, amely egy fehér lyukhoz vezet (a fekete lyuk elméleti párja, de ebből csak kifelé jöhet az anyag)... A fekete lyuk körüli erőhatásokon, illetve a szingularitáson (ahol a tér-idő görbülete végtelen) való áthaladás elméletileg már elképzelhető lenne, ám a természetben gyorsan összeomló féregjáratok valódi kulcsa az a negatív tömeg lehet, amellyel még épp csak ismerkedik a fizika.

UNITED FOR A BETTER TOMORROW...

A világ, ahová megérkezünk, háborús hadszíntér, kiégett, lepusztult lenyomata egy modern világnak, amelyet az őrült elme személyesen felügyel toronyháznyi méretű pusztító szerkezetéből. A levegőben helikopterek járőröznek, az utcákon katonák gyilkolják halomra a felkelőket, így fegyvert kerítünk hamarjában, és harcba szállunk. A logikai bukfencekre érzékeny olvasóinknak megjegyzendő, hogy manuális időugrásra csak a doktor szerkója képes. A Beta suit az időutazásra szánt kollekció militáris vonulatra felkészített darabja, és mint ilyen, az időugrás képességén túl

Hát igen, egy kis időmanipulációval könnyű győzelmet aratni az ellenfél felett...

Egy jó FPS-ből lassan nem maradhat ki a járgányra pattanás élménye. Ezúttal egy quad-ot vehetünk kezelésbe.

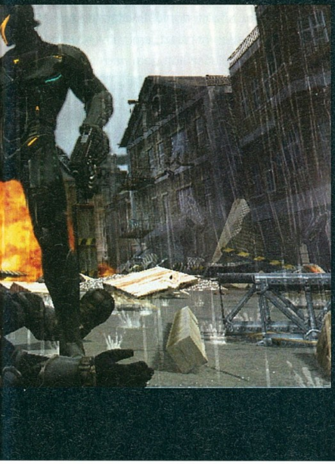
magába foglalja az S.S.A.M. (Strategic System for Adaptable Metacognition) mesterséges intelligenciát. Gyakorlatilag ez kontrollál mindent: az ugrást, a fizikai kondíciót, a neurológiai státuszt, de még az emlékeket is, ám a legfontosabb feladata, hogy életben tartsa az utazót. Minden egyes veszélyforrás esetén figyelmeztető üzenetet küld, és felkészül a timeshift rendszer aktiválására. Így a játék egy szabvány FPS-ből, az első elhalálozásunkkal fenyegető esemény bekövetkezténél, rögtön átvált idő-manipulátorrá. Ergo képessé válunk 5-15 másodperces időintervallumokban kontrollálni a téridő kontinuumot, tudjuk lassítani, megállítani vagy visszapörgetni az időt.

THINK IN FOUR DIMENSIONS...

A Watchovsky testvérek szelleme valószínűleg ott kísért a Timeshift utcáin, amikor a folyton szakadó esőben megállítod az időt, és a kövér cseppek függönyében mozdulatlanná dermedt ellenfelek néhány pillanat és pár kilőtt skuló múltán rongybabaként, szimultán csókolják meg az anyaföldet. A pauzáló funkció továbbá lehetőséget ad, hogy kivedd a katonák kezéből a fegyvert, és bambán merengő tekintetükkel szembesülj, amikor visszatérnek a normál térbe – aztán persze vagy az életükért könyörögnek, vagy másik felszerelés után kotorásznak. A lassítás funkciót se becsüljétek le, szó nincs Bullet Time v. Tequila Time-ra hajazó teljes fékezésről, itt kérem a játékos és a golyói (hmm, ez elég félreérthető) normál sebességen pörögnek, csak a külvilág „szaggat". Aztán felteheted a kérdést: vajon mire elég 10-15 másodperc!? Nos a világot megváltoztatni nem, de egy rossz döntést – beleszaladni néhány túlmilitarizált fickóba – kiköszörülni, vagy a szemed előtt kivégzett ember életét megmenteni bőven elégséges. A visszapörgetési lehetőség varázsa tehát nem pusztán látványelem. Egyébként számos fizikai (összedőlő épületelemek), gravitációs (libikókán feljutni), vagy egyszerűen két embert igénylő (duplakapcsolós, vagy liftet egyik ember tekerős másik beszállós) mechanizmus kéri becses figyelmed és a timeshift funkciók használatát a továbbjutáshoz.

> „Az időutazós móka egyetlen hibája éppen az idő: ugyanis túl rövid..."

A játékban ugyan a „suit guy" a főszereplő, de a frontvonalak nem láthatatlanok, vállvetve fogsz a felkelőkkel harcolni, akikről ugyan vajmi keveset tudsz meg, mégis kihagyhatatlanok. Atmoszférával töltik meg ezt az ismeretlen világot, ahol Zeppelinekkel indultok mélységi bevetésre, otromba lépegetőket gyűrtök le, és erősen őrzött katonai bázisokat rohantok le. Az ellenség az intelligensebb fajtából való, kommunikációjuk példaértékű, jól megírt scriptjeik pedig összehangolt akciókat eredményeznek. Az Ataris állapothoz képest a legdurvább feljavulást a látványban köszönthetjük. A nagyfelbontású textúrák és az alapos shaderezés mellett az optimalizálást sem hanyagolták el, így a gépigény különösen kedvező. Tetszett, hogy az összetett fizikai viszonyok – pl. durvább töltettel megküldött fémhordó simán kiütött egy embert – a robbanásokban sem vesztek el, és olyan elemeken, mint a szétlőhető falak vagy fedezékek sem spóroltak. A timeshift effektek alatt pedig mondhatni tényleg megvillannak az oroszlánkörmök, a reverse valami brutálisan szép lett.



FASTEST GUY I'VE EVER SEEN...

A játékmenet a folyamatosan visszaköszönő elemei miatt – hiszen harci taktikánk lényegében a következő elemekből áll: belassulunk, kiosztunk pár skulót, aztán irány regenerálódni – egy idő után monotonná válna, de... De mindig jön valami újdonság, pl. a vezethető quad, a léghajó elhárító-ágyúja mögött eltöltött percek, vagy egy újabb fegyver, mint a lángszóró, a rakétavető, de ugyanígy lehet örülni a játék utolsó harmadában feltűnő Chrono (időlassítás), illetve Quantum (teleportáló) ellenfeleknek. A kutya azonban ott van elásva, hogy a Timeshift rettenetesen rövid, értsd egy nap alatt kijátszható, és a sztori egyszerűségétől még Cristopher Lloyd gülü szemeitől sem futná egyetlen tér-idő kontinuumért aggódó pillantásra...

pc guru

GRAFIKA	08
HANG	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A Timeshift egy jól összerakott, látványos, időmanipulálós FPS, de ugyanakkor rövid, lineáris, és vajmi kevés esélyt ad a főhőssel való azonosulásra. Persze azt is be kell látni, hogy a készen hozzánk vágott timeshift rendszer fejleszthető alternatívák híján egy hosszabb lélegzetű produkciót nem cipelt volna el a hátán...

TIKA

PRO:

+ jól optimalizált grafika, működő fizikával vegyítve
+ egyedülálló timeshift lehetőségek

KONTRA:

- rövid, rövid, rövid...
- ötmondatos forgatókönyv

8.6

JÁTÉKÉLMÉNY:

A játék jól felépített fokozással – timeshift effektek, léghajós túrák, új fegyverek – pörög a végéig, ahol egy pillanatra leül, majd jól pofáncsap a befejezés ténye...

PGO GYORSLINK: 613

PRINCE OF PERSIA TSOF	88%
F.E.A.R.	89%
STRANGLEHOLD	81%

GÉPIGÉNY: PIV 2GHz, Pixel Shaders 2.0 VGA (GeF6600 v. ATI x700), 1GB RAM, 8GB HDD

Clive Barker, ha próbálkozik... írta · NightBagoly

CLIVE BARKER'S JERICHO

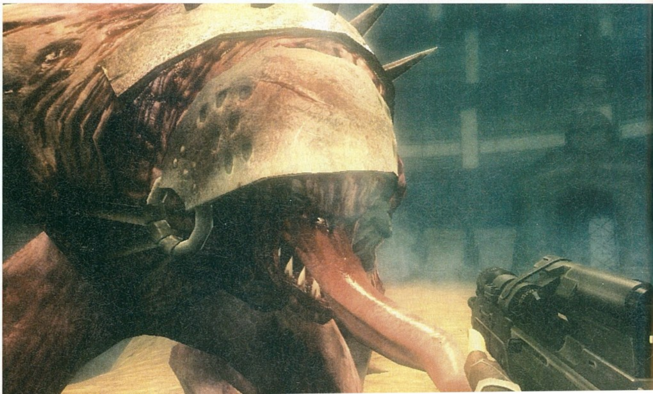
fejlesztő > Mercury Steam kiadó > Codemasters web > www.codemasters.com/jericho

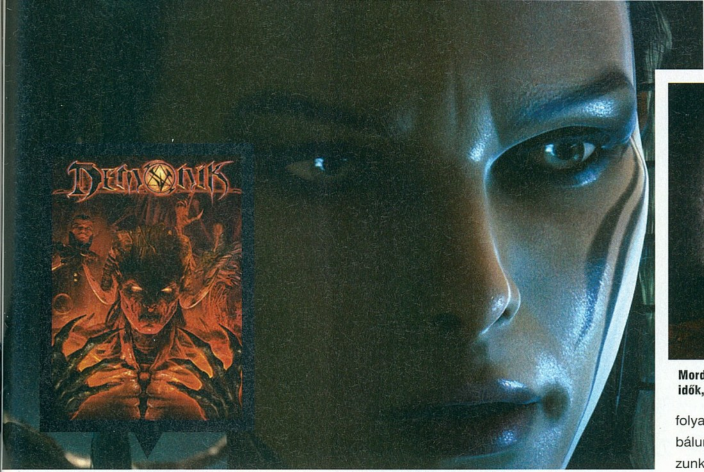
Kevés olyan program van, amelyet annyian vártak volna, mint a Jerichót, de ez nem meglepő. A játék mögött ugyanis az a Clive Barker áll, aki egyéniségével megkérdőjelezhetetlenül beleírta magát az emberiség huszadik századi történelmébe, beteg, már-már embertelen képzelőereje a művészet szinte minden ágába gyökeret vert: írásai, filmjei legendásak (ebbe, azért belekötnék – Bate), akár csak első videojátéka: az Undying.

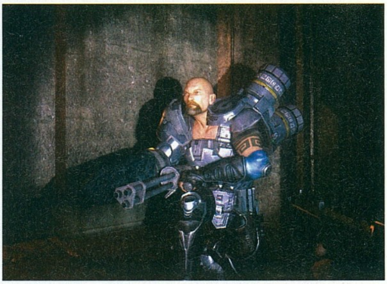
Mindig azt mondják, hogy túlságosan negatív vagyok, ami talán igaz is lehet. Tény, hogy eléggé le szoktam hordani azokat a termékeket, amelyek számomra nem ütik meg a mércét – de hogy vaj szívem van, azt most be fogom bizonyítani nektek. Kezdjük is azzal, amibe nem lehet belekötni a Jerichóval, cikkem alanyával kapcsolatban: a megjelenítéssel. A játék édesapja Clive Barker, s ez a tény minden ellenfélen, minden karakteren, minden egyes apró – sajnos kissé fantáziátlanul megtervezett – helyszínen nyomott hagyott. A szörnyek – ellenségeink – valami iszonyatos módon groteszkek: bevarrt szájak, véres fogak, irreális mennyiségű háj, és persze több hektoliternyi vér és bél lett poligonokból rájukaggatva. Ha azt mondjuk, a szoftver kizárólag felnőtteknek szól, akkor ezúttal tényleg nem túlzunk: a videojátékok piacán igen csak divatos „ráborul a zeneszerző a zongorára, most rémülj meg" megoldások helyett ugyanis itt a horrort nem az olcsó, tíz filléres ijesztgetés jelenti: a kellemes borzongást a már-már gyomorforgató vizualitás alapozza meg – mindezt a Clive-tól megszokott módon: végtelen természetességgel, már-már megdöbbentő közönnyel karöltve. Ha pedig a képek nem lennének elegek, hihetetlen zenét szereztek alá: annyira elképesztő, filmszerű, kórussal és nagyzenekari kísérettel megáldott dallamok csendülnek fel, hogy az ember lúdbőrzik a kép és a hang ilyen szintű szimbiózisán.

Azt már most le kell szögeznem: a Jericho nem félelmetes. Nem fogunk lépésről lépésre araszolni a helyszíneken, miközben úgy érezzük, a szívünk a torkunkban dobog. A történet szerint a Bibliát cenzúrázták, Ádám és Éva előtt ugyanis már volt egy teremtmény: a nemtelen elsőszülött. Ő azonban se nem jó, se nem rossz, nincsenek érzései, egy szó mint száz, igazi kis vásott csemete, ezért Isten úgy döntött, száműzi őt az Abyssbe (a pokol szép névvel), ahol aztán elgondolkodhat rajta, hogy miért nem kukoricára térdepelni küldték, ahogy a valódi gyerekeket szokás. Ezután a teremtő létrehozta az embert – Ádámot és Évát, ráadásul, tanulva előző hibájából, megadta nekik a jó és a rossz közötti döntést, valamint az érzelmeket: lényegében mindazt, ami minket emberré tett. Azonban az elsőszülött nem nagyon örült ne-

> „Bár az Undying sem volt tökéletes, a Jericho a nyomába sem érhet..."







Mordályal menni a gonoszra? Hol vannak már a régi szép idők, mikor elég volt a pap, meg egy feszület...

Elvetélt játék

Azt tudjuk, hogy Barker első játéka, az Undying bár a kasszáknál nem teljesített jól, a rajongók között mai napig etalonként emlegetik, de arról bizony csak kevesen tudhattok, hogy volt egy programja, amely kemény fél évig élt. A Demonik egy FPS lett volna, amelyben egy embereket megszállni képes démont irányítva vehettük volna fel a harcot a „gonosszal" – Clive annyira bízott benne, hogy könyvet, valamint filmet is kívánt készíteni a játékból. Aztán a Majesco csődje véget vetett a nagy terveknek.

ki, hogy a földön emberek éldegélnek, miközben ő odabent raboskodik, ezért váltakozó időközönként megpróbált betörni a világunkba – minden alkalommal kitépve a történelemből egy-egy darabot (ezeken majd át kell verekednünk magunkat). Eddig minden alkalommal megfékezték, és visszaküldték Abyssbe, most jött el az idő az újbóli próbálkozásra, ám papok helyett ezúttal egy katonai alakulat lesz a teremtmény ellenfele: a Jericho csoport.

Aki eddig nem találta ki, a Jericho egy klasszikus, csapat alapú akciójáték. Mint említettem, a hangulatot a képek teremtik meg, ezen felül azonban semmi mást nem kapunk: maga a program ugyanis, finoman fogalmazva nem egy nagy „vaszisztdasz". Rögtön az elején ízelítőt kapunk feladatunkból: társainknak minimális parancsokat osztogatva – marad, illetve lábhoz – irányíthatjuk őket a milliónyi, életünkre törő különböző rusnyaság ellen. Mivel ez egy Clive Barker játék, nem maradhattak ki a speciális képességek, az író ugyanis minden csapattagot természetfeletti erővel ruházott fel, amelyek kombinált használata jelenti a valódi kihívást: a főhős bármelyik társát megszállhatja, a csoport pedig meglehetősen vegyes – akad itt időtorzító, piromán és orvlövész is. Ez mind szép és jó, azonban sajnos itt ki is merül a kreatív ötletbomba, feladatunk ugyanis elejétől a végéig ugyanaz: már-már Serius Sam módra átvágni a különböző szinteken, miközben iszonyatos mennyiségű, jó sok lövést kibíró szörnyeteget aprítunk péppé. Klasszikus, sőt pofátlanul egyszerű az út: különböző történelmi korokon haladunk keresztül, a végén pedig találkozhatunk a helyi degenerált vezetővel, aki jellemzően már életében is minimum pedofil volt. Nincs egy jó ötlet, nincs egy kiemelhető rész, sőt bevallom, nincs semmi, ami a játékba egy pici kis színt vinne: király, hogy a történelmi korokban ragadt Al-Khali-n kell átverekednünk magunkat, de ez gyakorlatilag abban mutatkozik meg, hogy máshogy néznek ki a ránk támadó szörnyetegek, és ennyi. A csapat tagjai közötti váltogatás is jó móka – úgy két pályán keresztül, aztán már az ember csak menne előre, hogy végre kapjon legalább egy soványka csattanót. Ehelyett azonban egy viszonylag kellemes főnökharc vár, aztán se puszi, se pá, csak a főmenüt bámulhatjuk, a történet lezárásával ugyanis nem fáradtak a fejlesztőcégnél. Az eszméletlen vérengzés ráadásul még csak nem is jó móka – valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva a készítők úgy hoztak össze egy agyatlan, csapat alapú akciójátékot, hogy az embert bekényszerítették egy rakás szűk folyosóra, ahol aztán leginkább azzal töltjük az időnket, hogy a folyamatosan eleső csapattársainkba megpróbálunk életet lehelni, vagy éppenséggel imádkozunk, hogy ők támasszanak fel minket.

Sejtelmesnek szánt helyszínekben nem lesz hiány, kár, hogy a lényeget, a hangulatot kifelejtették belőlük...

Kár tagadni: a Jericho, mint videojáték, igen csak középszerű, és frusztráló, azonban mindez kevés ahhoz, hogy azt a képi világot, amelyet Clive Barker teremtett alá, ne istenítsük ész nélkül. A döbbenetes látványvilág általában csak az egyik összetevője a legendává váló játékoknak, itt és most pedig csak erre futotta. Ha igaz a pletyka, hogy a programot eleve trilógiának tervezik, akkor még nincs minden veszve: talán legközelebb a mester magában a programban is aktívabban részt vesz, hiszen egy valódi, virtuális kreatív Barker-bomba még hiányzik erről a palettáról.

pc guru

GRAFIKA	09	
HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Döbbenetes, de esetünkben tény marad: a játék audio anyaga és vizualitása nagyon rendben van, a többi azonban borzalmasan lapos és középszerű, mégis kimondhatjuk, hogy a végeredményt – felnőtt fejjel – érdemes megnézni.

NIGHTBAGOLY

PRO:

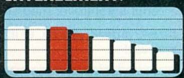
+ Döbbenetes vizualitás
+ Eszméletlen zene

KONTRA:

- A történet csalódás
- A játékélmény közepes
- Rövid

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.0

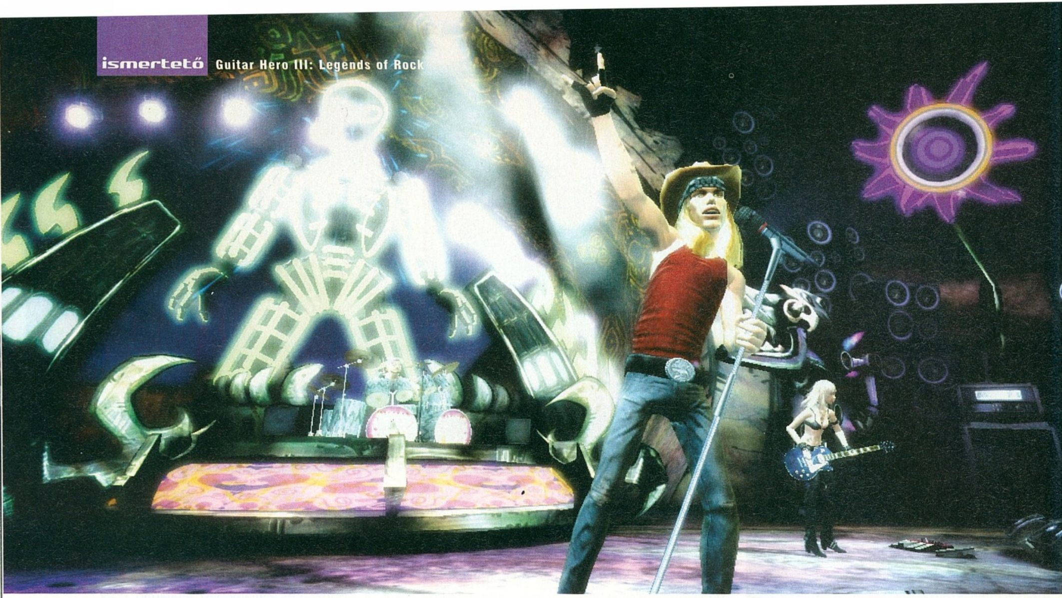


Az elején még csak-csak elmegy, de ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre unalmasabb, a végső Boss harc utáni "semmi" pedig kiábrándító...

PGO GYORSLINK: 320

CLIVE BARKER'S UNDYING	75%
BIOSHOCK	96%
QUAKE 4	94%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, 2.4 GHz CPU 1 GB RAM, 64 MB Shader 3.0 VGA



You will ROCK! írta · Stoki

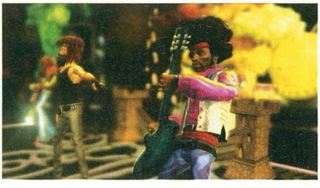
GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

fejlesztő > Neversoft kiadó > Aspyr Media web > www.guitarherogame.com/gh3

Amióta nyilvánvalóvá vált, hogy a nagyvonalúan következő generációsnak nevezett hadonászós konzol, a Nintendo Wii nem egy háromnapos csoda (egy év alatt adtak el belőle annyit, mint Xbox 360-ból két év alatt), a játékszakmai konferenciákon kétszer annyiszor hangzik el a „casual gamer" (vagyis alkalmi játékos) kifejezés, mint korábban. A kiadói tervekből is látszik, hogy az egyszerűen használható családi játékok fejlesztése egyre határozottabb trend. Persze, a döglődő PC-s piac ezt kissé késve követi, de legalább követi: a Guitar Hero legújabb, harmadik része már a jó öreg ócskavasra is megjelent.

A széria első két része csak PS2-re (illetve a második Xbox 360-ra is) jelent meg, és azokat a játéktermi zenegépeket vitte be az otthonokba, amiket a Konami talált ki még a kilencvenes évek végén. A távol-keleti cég DrumMania és GuitarFreaks nevű pénzbedobós automatái egyszerű receptre épültek: a kontroller valamilyen hangszert (esetünkben dobot és gitárt) imitált, a képernyőn pedig valamilyen zene ütemére jelentek meg kis színes bogyók, és minden bogyónál le kellett „játszani" a zenét a kontroller megfelelő színű gombjaival. A Konami sorozata a thaiföldi, japán és egyéb egzotikus játéktermekben azóta is hódít – várható volt, hogy egy leleményes kiadó ezt a műfajt előbb-utóbb meghonosítja az otthoni konzolokon is. Ez a kiadó a Red Octane volt, 2005-ben kiadták a Guitar Herót, 2006-ban pedig a folytatását. Az eredmény másfélmillió, illetve hárommillió eladott példány volt, ami kellően nagy szám volt ahhoz, hogy egy mamutcég is belekavarjon a lecsóba. Az MTV – ki más? – elcsábította a két játék fejlesztőjét, a Harmonixet, és elkészíttették velük a még idén megjelenő „Guitar

Zúzzuk, zúzzunk, zúzzunk, ez itt a lényeg! Rock 'n Roll gyerekek!



Hero-killert", a Rock Bandet (disztribútornak az Electronic Arts is beszállt). A Red Octane ezek után kereshetett új fejlesztőket a sorozat harmadik, Legends of Rock alcímet viselő részéhez. A Guitar Hero III-at végül a Harmonix helyett a leginkább a Tony Hawk-játékokról ismert Neversoft hozta össze, PC-re pedig egy sokat foglalkoztatott konverziógyáros, az Aspyr Media portolta

ROCKLEGENDÁK
Slash, Tim Morello, Lou a "Sátán"

GITÁR
A kis műanyaggitár markolászása külön élmény

PÁRBAJ
Egymás ellen, a másikat szivatva játszani a legjobb.

Grath véleménye

A Guitar Hero a tökéletes lehetőség, hogy a barátnődet, extrém esetben a szüleidet is rávedd egy kis játékra. Körülbelül fél perc alatt felfogható, és a nem végletesen botkezűek három szám után már magabiztosan pengetnek is. Igaz, az egész koncepció szerintem csakis a gitárokkal, és csakis egy nappali közepén ugrándozva (vagy legalább ütemesen rugózva) működik, ennyit tehát a warezelésről, és szerintem a monitor előtt való játékról is. Nincs mese, ha csak PC-n van lehetőségünk játszani, ki kell kötnünk a tévére, még akkor is, ha ez csak egy nagyobb logisztikai vállalkozás árán is működik. Ha ez megvalósul, akkor azonban kezdődhet a rock – csak vigyázzunk a csillárokra. Az új battle mód rendkívül vicces (Stöki egy új power upot is használt ellenem, a „vadulabordáidközéböbök"-et, de hát mit csináljunk, az öreg hatalmas Santana-rajongó...) Egyébként meg talán a kettes részben több jó szám volt, de a Welcome to the Jungle-ért sok mindent meg tudok bocsátani.

Új helyszínek, új énekesek, új animációk és egy vicces turnétörténet. Tökéletes töltelék a gitározás mellé.

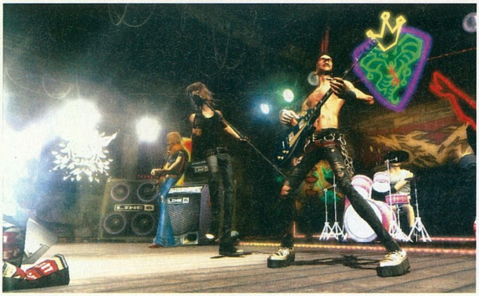
át. A mérce magasan volt az első két rész után, minden valamirevaló kritikus, kíváncsian várta, hogyan muzsikálnak (muzsikálnak, éérted) az új fejlesztők.

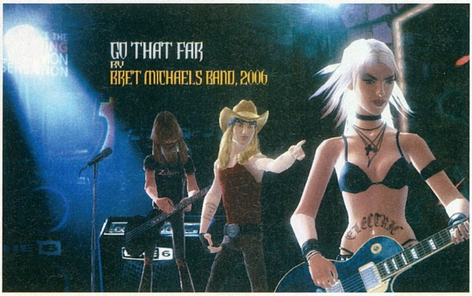
CSAPJUNK A HÚRGOMBOK KÖZÉ

Egy ilyen játékot egész más szempontok alapján kell értékelni, mint a többi műfajt, ugyanis a játékmenet nagyjából olyan primitív, mint egy gépírást tanító programé: megjelenik egy jelsorozat a képernyőn, és a játékosnak azt kell gombokkal leutánoznia. Nincsenek hagyományos értelemben vett küldetések, cselekmény, dialógusok. Az első hallásra rém unalmas feladat ott kezd izgalmas lenni, amikor dögös rockzene szól a háttérben, a kontroller pedig úgy néz ki, mint egy gitár. A játékélményt ilyenkor szerencsés esetben az az illúzió jelenti, hogy a játékos irányítja, játssza a zenét a gombokkal, illetve a kontrollergitár felrántásával. Ebből következik, hogy egy gitárszimulátort két ponton lehet nagyon elrontani: unalmas dalokkal és a pengetéseket jelző színes bogyók rossz elhelyezésével. A legutóbbi, második Guitar Hero e két problémát nagyon ügyesen kezelte, a számlista kevésbé ismert dalai is jól játszható, lendületes zenék voltak, és a kis színes bogyókat is sikerült úgy ütemre leprogramozni, hogy az ember a színpadon érezte magát egy-egy jól lepengetett szóló után. A harmadik rész csak picit marad el ettől: míg az elődben csak három-négy gyengébb szám volt, most kutyaütő virtuális bandám, a Bad Zeppelin hét-nyolc dalt is fanyalogva játszott el.

ZENEBUTIK

Persze, amikor az ember zenét kritizál, előjönnek a közmondásos ízlések és pofonok. A gitárszimulátorok esetében azonban létezik egy objektívebb szempont: a bogyók elhelyezkedése. Nem feltétlenül igaz ugyanis, hogy az ütős számokat kontrollerrel lejátszani is jó (remek példa erre a Beastie Boystól a Sabotage vagy zenésztársam, Grath kartárs életének egy hón-





aljszagú szakaszából előbukkant kedves emlék, a Slayer Raining Bloodja). A Guitar Hero III repertoárjába több olyan dal is belekerült, amelyeket monotonitásuk vagy vértelenségük miatt szívesen lecserélnék. Nem értem például, hogy mit keres a listában a Talk Dirty to Me a cicanadrágos metál másodvonalbeli bandájától, a Poisontól, hogy a Hearttól a Barracuda mivel érdemelte ki a készítők választását (nem rossz szám, de a gitártémája dögunalmas), vagy hogy a Kisstől miért pont a minden szempontból közepes Rock and Roll All Nite került a játékba. A gond az, hogy a gyengébb számok az első pályákon, azaz koncerthelyszíneken bukkannak fel, így az első benyomás nem túl kedvező a játékról. De aztán megszólal a Stonestól a Paint it Black és a világ rendje helyreáll. Akad még többek között Welcome to the Jungle abból az ősidőből, amikor Axl Rose még jó arcnak számított, a csodás One a Metallicától és Knights of Cydonia a Muse-tól. Szóval kicsit nehezen induló, de azért jó koncertet hallhatunk a játékban. Külön öröm volt látni, hogy Santanát nyilvánvaló műmájerségből leugató Grath vért izzadt a Black Magic Woman basszusát játszva.

"Végre PC-n is itt van az elmúlt évek egyik nagy sikere. Let's rock!"

ONLINE GITÁRCSATÁK

A legnagyobb móka természetesen a páros játék, a készítők külön kooperatív karrier módot építettek a programba (ilyen nem volt az elődökben). Az már nem akkora öröm, hogy bizonyos számokat csak így lehet elérni – szóló játékos csak cheattel hozhatja elő például a Sabotage-t. Az új Battle mód is a multiplayer törekvéseket támogatja, és vitán felül ez a legjobb ötlet a folytatásban (bár három párbaj a szóló karrierbe is bekerült, egyik ellenfelünk maga Slash). Ebben a játékmódban két játékos pengeti ugyanazt a számot, és bizonyos hangjegyekkel különféle támadásokat gyűjthet, amivel az ellenfél játékát zavarhatja meg. A cél az, hogy ezekkel a válogatott gonoszságokkal (nehézségi fok emelése, a gitár áthúrozása balkezesre, és egyéb galádságok) leégessük ellenfelünket, vagyis azt kell elérni, hogy annyi elrontott hangot produkáljon, hogy a legrészegebb punk is kifütyülje őt (ez egyébként szóló karrierben is rendszeresen előfordul nehezebb szinteken). Ezen a ponton kell eleget tennem egy határozott főszerkesztői utasításnak, és megírnom, hogy szerkesztőségi gameboyunk, Grath – akit úgy is ismernek, mint Az Ember, Aki Kontrollerrel A Kezében Született – csúfos vereséget szenvedett tőlem, hiába adtam neki egy nehézségi szint előnyt.

Addig kell tolni, amíg nem golyózik a szemünk a kis színes gomboktól...

NAGYSZÍNPAD! NAGYSZÍNPAD!

A tálalás legfontosabb része a zene, amiről már volt szó, de azt még meg kell említeni, hogy a dalok bő kétharmada eredeti felvétel (hja, az eladások meggyőzőek, egyre kevésbé ciki gitárszimulátorban szerepelni). Persze akárcsak az előző részben, itt is vásárolhatunk 25 bónuszdalt kevésbé ismert zenekaroktól. Pénzt karrier játékmódban kereshetünk (a Bad Zeppelin éppen most nyomott ötcsillagosra minden számot mediumon, most jön a hard), és új zenéken kívül látványelemekre – új gitárosokra, új gitárra, stb. – költhetjük. Már ha akarjuk, a látvány ugyanis nem vert földhöz. A második részhez képest a grafika nem sokat változott, néhány rajzfilmszerű átvezető mozi került a játékba, és a koncerthelyszínek is megújultak. A gitárosok között sok a régi ismerős (továbbra is a blackmetálos Lars Ümlaüt a legjobb arc), de az animációjuk sajnos szegényesebb lett. Igaz, hogy ebben a játékban az ember többnyire egy egyszerű felületet néz, ahol színes bigyók jönnek szembe, de a hátteret is néző esetleges kibicek a Legends of Rockon hamarabb elunják magukat, mint a második rész zseniális animációi közben. Végül, a negatívumok között említhetjük még azokat a prózai okokat, amelyek egy amerikai játékosnak valószínűleg nem okoznak akkora gondot, mint az egyszeri csóró káeurópai játékosnak. Mivel spéci kontroller kell hozzá, a játék sokkal drágább, mint az átlagos programok, ráadásul a bogyók mérete miatt igazából csak nagyobb tévére kikötve élvezhető. Ezzel együtt is melegen ajánlom mindenkinek, különösen az alkalmi játékosoknak, mert ötperces kikapcsolódásra éppúgy alkalmas, mint egy házibuli fő attrakciójának. És biztos vagyok benne, hogy nem ez volt a sorozat búcsúkoncertje.

pc guru

GRAFIKA	07
HANG/ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Egy sóhajnyival gyengébb, mint a zseniális második rész (de még így is addiktív és hihetetlen szórakoztató), de így is korrekt folytatás, és a PC-s megjelenésnek is örülhetünk.

STÖKI

PRO:
- + dögös zenék
- + ötletes gitárpárbajok
- + remek multiplayer módok

KONTRA:
- - néhány gyengébb dal
- - nem játszható minden szóló karrierben
- - drága mulatság

JÁTÉKÉLMÉNY: 8.6

PGO GYORSLINK: 939

Ha még nem játszottál vele, akkor az elején szokni kell, és ahogy belejön az ember úgy lesz a program jobb és jobb és jobb...

PC-N ILYEN MÉG NEM VOLT....

© 2007 Crytek GmbH. Minden jog fenntartva. A Crytek, Crysis és a CryENGINE a Crytek GmbH (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Az NVIDIA, az NVIDIA embléma, és a The Way It's Meant To Be Played az NVIDIA Corporation (bejegyzett) védjegyei. Minden jog fenntartva. Az Intel, az Intel embléma, az Intel Core, és az Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.
*A díjra az E3 Game Critics választotta a 2007-es E3 Media and Business Summit alkalmával. A díj a Leipziger Messe GmbH díja, a 2007-es, Lipcsében rendezett Games Convention alkalmával.

Csak füst, semmi szikra.

írta · *Pengusz*

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

A THQ szárnyai alatt fejlesztgető Juice Games a Juiced című játékának különböző konverzióival (PC, PS2, XBOX, Mobil) nem aratott hatalmas sikert, de ettől függetlenül belevágtak a második részbe, amit az elsőnél is több (PS2-3, XBOX360, DS, PC, PSP) platforma igyekeztek meghegeszteni. Lássuk, mit sikerült kihozni a Hot Import Nights alcímmel futó folytatásból...

fejlesztő > *Juice Games* kiadó > *THQ* web > *www.juiced2hin.com*

Annak ellenére, hogy a Juiced első része hatalmas bukás volt, reményteli optimizmussal tekintettünk a játék második epizódjára. Akkor üdvözöltük azokat az újításokat, amelyeket a készítők ígértek, mint például az ötletes driftpályák, a játékos DNS jellemzőinek tárolása és online felhasználása, vagy a járművek számtalan modifikációs lehetősége. Ám a puritán tálalás és az NFS:PS megjelenése miatt mindezek az ötletek kevésnek bizonyultak ahhoz, hogy a készítők maguk alá gyűrjék a nagy riválist. No de, hogy ne a kegyelemdöféssel kezdjük, lássuk a játék vesszőfutását egészen az elejétől...

A látványra még csak nem is lenne panasz, de ami a külső alatt rejlik, az meglehetősen szegényes.

A karrier menüpontban ismét egy, a ranglétra legaljáról induló fenegyerekkel kell felküzdeni magunkat a csúcsig. Annyi a különbség az eddig megszokott hasonló játékokhoz képest, hogy ezúttal nincsen illegális gyorsulás és kétszázzal történő belerongyolás a rendőrkordonba, hanem egy hivatalos, a tengerentúlon a valóságban is létező autós rendezvénysorozat, a Hot Import Nights keretein belül tehetjük meg mindezt.

Több mint 90 autóval állhatunk rajthoz a világ hat különböző nagyvárosában, így például az Eiffel-torony lábai köré felépített driftpályán is tiszteletünket tehetjük. Ebben a játékmódban egy kicsit érzékenyebbé válik járművünk irányítása, ezzel rásegítve arra, hogy könnyebben csapassuk ki a verdánk farát, ami nem lenne gond, de a készítők átlendültek a ló túloldalára és már-már az irányíthatatlanság kategóriájába hajlik át az egész. Ami elkeserítőbb, hogy a driften kívül is úgy érezhető, mintha inkább egy papírmaséból készült játékautó vezetése lenne ránk bízva, a fejlesztőknek nem igazán sikerült belőniük egy élvezetes vezetési modellt arcade viszonylatban sem. Verseny közben ellenfeleink „I'm the MAN!!!", „You're an idiot!" és egyéb hasonló, magas intelligenciahányadosra utaló megjegyzésekkel boldogítanak minket, s megnyilvánulásukat a képernyő jobb felső sarkában felvillanó kis ablakban is nyomon követhetjük, ha netalántán hallás útján nem értenénk néhány oltást. Autóinkat bizonyos fokig összetörhetjük, de a horpadásokon és a leszakadó lökhárítón kívül senki ne számítson alvázig történő amortizálásra. Amennyiben mi voltunk a legjobbak, fel is ugorhatunk a dobogó legfelső fokára, amely mögött Niki Belucci amerikai megfelelője a keverőpult mögül egy szál alig-ruhában instruálja a nézelődőket és alapozza meg azt az egyedi hangulatot és életstílust, amit a Juiced 2: HIN próbál képviselni – mérsékelt sikerrel. A garázsban töltött hosszú percek alatt az ígéretekhez híven lehetőségünk van szekerünk csinosítására és személyre szabására. Habár a vizuális tuningok és matricák száma szinte végtelen, a teljesítményt növelő képességek módosítására csak három kategóriában, azon belül is csak három szinten van lehetőségünk, s ez bizony elég kevésnek tűnhet az autótuning szerelmeseinek.

Bár a Juiced 2-ben ott volt a remény halovány szikrája, hogy méltó ellenfele legyen az EA pártfogoltjának, sajnos az elődjéhez hasonlatosan ismét alulmarad a versenyben. S teszi mindezt úgy, hogy a Carbon maga szerethetőbb darab volt. Hiába no, a Juicednek sosem volt erőssége a helyes időzítés. Talán legközelebb...

pc guru

GRAFIKA	06
HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Gyakorlatilag nem más ez, mint egy erőltetett másolása az NFS egészen a Pro Streetig tartó vonalának. Viszont, míg az teljesen másféle vizekre evezett, addig a Juiced a szabadon hagyott terepen se a két éves Most Wantedet, se az utód Carbont nem képes megközelíteni. Márpedig ehhez már tudás kell...

PENGUSZ

PGO GYORSLINK: S26

6.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3.4 Ghz
Memória: 1.5 GB RAM
Szabad hely: 6 GB
Op. rendszer: XP/Vista
Videó: 256 MB VGA

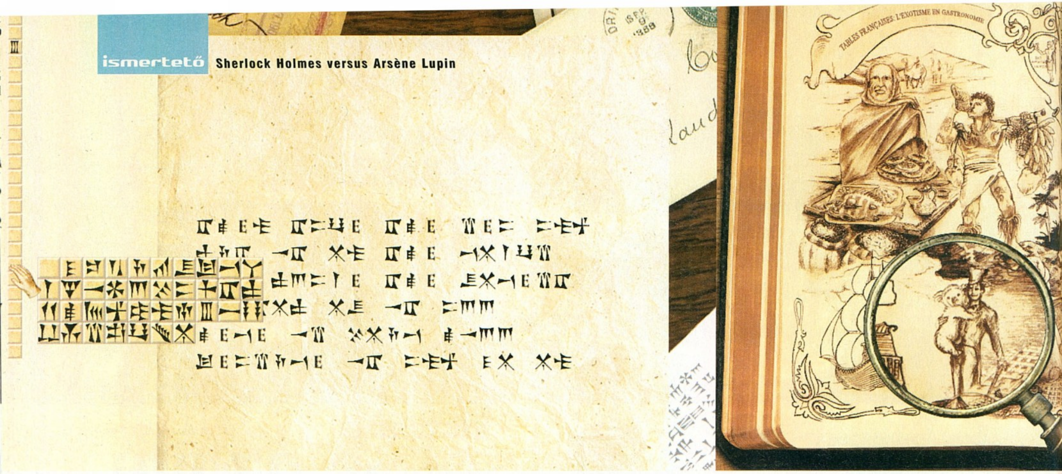
SŐOKTATÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT
RJÚ FILMP **KIÁLLÍTÁS** OR FILMHÍREK DVD KONCE PARTI KL
NEI DVD LE FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILMHÍREK
ZENEHÍREKKAJAPIA UTAZÁS FELSŐOKTA
PARTI KLUBADATOK ZENEI DVD LEMEZ
T WEB HOROSZKÓP SHOPP **FILMKERESŐ** LMPREMIER FILMKERESŐ MOZ
DVD SPOTÁS APRÓ KIÁLL ORT WEB HOROSZKÓP SHOPP
FILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI
RJÚ FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR
ENEI DVD **MOZIMŰSOR** SŐ MOZIMŰSOR FILMHÍRE
PARTI KI IA UTAZÁS FELSŐOKTATÁS
KLUBADATOK ZENEI EMEZ ZENEHÍREKKAJA
B HOROSZ GAMEZ KONCERT&PARTI
GAMEZ COMIC KAJAPIA UTAZÁS F

KERESD A PROGRAMOKAT
SZERDÁNKÉNT AZ EXIT-PONTOKON!

SOR FILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI
FELSŐOKTATÁS APR **KAJAPIA** KÓP SHOPPING GAMEZ KONCERT
KIÁLLÍTÁS MIX KÖ SZKÓP SHOPPING GAMEZ COMIC
SPORT WEB HOROSZEHÍREK
SŐOKTATÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ
A UTAZÁS **FILMPREMIER** SPORT WEB HOROSZ
LMKERES KLUBADATOK ZENE
REKKAJA ÖNYV TÉVÉ SPORT W
FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILMH
OPPING GAMEZ COMIC INTERJÚ
ZENEHÍREK FILMPREMIER FILMKER
RT&PARTI KLUBADATOK ZENEI DVD LEMEZ
LMHÍREK DVD KO **KONCERT&PARTI** ENEHÍREKKA
KTAFILMPREMIE ERT&PARTI

EXIT

MAGAZIN | INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ



Egy kemény dió kihívást keresőknek és mazochistáknak... · írta · Kredenc

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSÈNE LUPIN

fejlesztő > Frogwares Game Development Studio kiadó > Focus Home Interactive / CDU
web > www.sherlockholmes-thegame.com/en/sh4

A 2000-ben alakult 45 fős ír-ukrán független fejlesztőstúdió klasszikus hátterű kalandjátékok készítésére specializálódott. Két Verne-regény (Journey to the Center of the Earth, 80 Days) mellett leginkább Sir Arthur Conan Doyle híres detektívjének történeteivel váltak ismertté.

Játéktesztet írni hálás, mert az ember először játszhat egy címmel. Játéktesztet írni kínszenvedés, mert multiban nincs partner, ha egy kalandcímben elakadsz, nincs segítség, és miközben egy helyben topogsz, egyre közeleg a rút kaszás, „lapzárta" billoggal a homlokán...

AGYAMAT ELDOBTAM,...

Azt hiszem, ahogy múlik az idő, egyre kevesebben lesznek, akik még nem játszottak egy Frogwares-féle Sherlock Holmes címmel sem, hiszen jelen művük a negyedik a sorban. Bár gyakorlatilag évente jön ki egy újabb pakk, és ilyen tempóban nehéz fejlődést felmutatni, azért megfigyelhető némi evolúció: a grafika már majdnem dicsérhető, és az elmetorna is szikrázóbb lett. Hála istennek olyan marhaságot, mint az Awakenedben, amikor az egér rángatásával kellett egy reteszt felemelnünk, elhagytak a srácok, ám sajnos olyan finomságokat, mint a nap végi teszt, úgy szintén. Ehelyett kaptunk kb. három-négytucatnyi (!) olyan puzzlét, amely a legrutinosabb kalandort is ön- és közveszélyes pszichopatává változtatja...

Az öreg Sherlocknak lesz dolga megint, az se lenne baj, ha néha tényleg gondolkodna helyettünk...

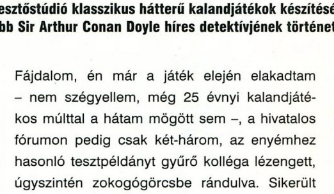
Fájdalom, én már a játék elején elakadtam – nem szégyellem, még 25 évnyi kalandjátékos múlttal a hátam mögött sem –, a hivatalos fórumon pedig csak két-három, az enyémhez hasonló tesztpéldányt gyűrő kolléga lézengett, úgyszintén zokogógörcsbe rándulva. Sikerült ráakadnom azonban egy „bardosy" nevű magyar sorstársamra, akivel azután egymást támogattuk felváltva, végül zsaroló levelemre válaszul Jérome Blazy, a Focus Interactív termékmenedzsere megajándékozott egy végigjátszással.

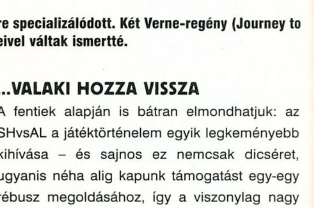
> „A játék, amely még a kalandjátékok mesterén, Kredencen is kifogott."

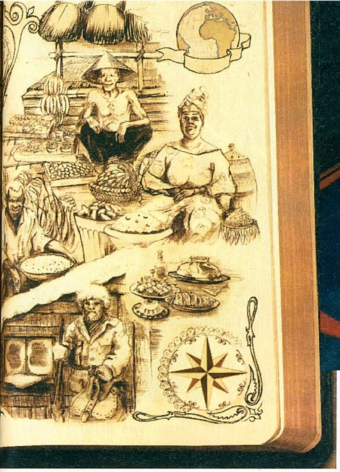
Ezúton is köszönet nekik, hogy ez a cikk megszülethetett, az eredeti határidőhöz képest egy hét csúszással (és Bate-nek a megértésért)...

...VALAKI HOZZA VISSZA

A fentiek alapján is bátran elmondhatjuk: az SHvsAL a játéktörténelem egyik legkeményebb kihívása – és sajnos ez nemcsak dicséret, ugyanis néha alig kapunk támogatást egy-egy rébusz megoldásához, így a viszonylag nagy helyszíneket olykor szó szerint négykézláb kúszva fogod bejárni, hogy valami kapaszkodót találj. Arra is felhívom a figyelmet, hogy a játék nyelvének alapos (!) ismerete nélkül senki ne álljon neki, mert megoldhatatlan feladat elé állítja magát, sőt alapvető történelmi, kultúrtörténeti és irodalmi tudás hiányában is bukásra van ítélve (idehaza magyarul jelenik meg a játék). Mindezt tetézi, hogy bizony néha a készítők







Rejtélyben, nyomozandó momentumban nem lesz hiány, csak türelem is legyen mellé...

agyával kell gondolkodni, olykor a logikát is megkerülve...

A mérleg másik serpenyőjébe olyan logikai feladványok kerülnek, melyek között régi ismerősök (pl. képösszerakás) mellett a műfajban eddig nem látott rébuszok is sorakoznak. Örömünket csak az árnyékolja be, hogy amint ezeken túljutsz, a játékot felteheted a polcra jó pár évre, míg elfelejted a megoldást, hiszen a kéthetes játékidő, melyet gondolkodással, öncsonkítással! és 2-3 A4-es lap sűrű teleírásával töltesz, a második nekifutásra nagyvonalú számítás szerint is 6-8, heves egérkattintással teli órára zsugorodik, hiszen semmi olyannal nem szembesülsz, mely újrajátszásra sarkallna. A sztori sem valami fordulatos: két szuperintelligencia csatájáról van szó, minden különösebb izgalom nélkül; Lupin feladványokat ad, Holmes megoldja. Mindösszesen öt helyszín került be a játékba: a megszokott Baker Street és környéke, a Tower, a National Galery, a British Museum és a Buckhingam palota. Igaz, hogy utóbbi négy remek, hiszen legalább virtuálisan eljuthatunk e híres helyekre, pontosabban ezek féltucatnyi helyiségébe – más kérdés, hogy a játékidő nagy részében e pontok között fogsz ide-oda ugrálni. A múzeumban például a következő a játék: kapsz egy verset, értelmezed, megkeresed a benne jelzett tárgyat, mely egy feladványt rejt, megfejted, a végeredmény egy négyjegyű szám, ez a könyvtár egyik művére utal, melyben megleled a következő rejtvényt – ismét tárgy, fejtörés, újabb könyv, és így tovább, kb. tucatszor. Nem mondom, hogy lerágtam közben a körmömet izgalmamban... Persze ne legyünk igazságtalanok: a puzzlék – a fenti fenntartásokkal – kellemesek, de ebben a játékban ugyanaz a helyzet, mint az előző számban tesztelt Cleopatra esetében: a sztori arra jó, hogy összekösse az elmetornákat, és ez csak azokat fogja lekötni, akik valóban ilyesfajta élményekre vágynak: digitális keresztrejtvényfejtésre, kemény dió kategóriában.

Pár-baj

Arsène Lupin atyja, a francia Maurice Leblanc (1864-1941) Arthur Conan Doyle kortársa volt, és az úri betörő kalandjai (20 kötetet írt a szerző) épp annyira népszerűek voltak hazájában, mint a csatorna túlpartján Holmes nyomozásai. A két figura három novellában találkozott, bár ezekben a detektív csak amolyan „vendégszereplő" volt, így igazán nem mérhették össze tudásukat. A hozzám hasonló veteránok még emlékezhetnek arra a francia tévésorozatra, melyet a hetvenes évek végén a magyar televízió is levetített, a mai moziba járók 2004-ben láthattak egy (felejthető) feldolgozást. Külön érdekesség, hogy az ázsiai régióban is igen populáris Lupin, manga/anime sorozat, japán mozifilm és fülöp-szigeteki tévészéria egyaránt készült belőle. „Interactive fiction" azonban most először, és ennek külön örülhetünk.

KARAKTERES, KLASSZIKUS,...

Ahogy már említettem, a grafikai körítés egész csinosnak mondható, persze a maga keretei között. A sokszögletű ívek és gömbök, a néha élettelen textúrák és egyéb rútságok rontják az összképet, az elég jó karaktermodellek, a látványos helyszínek és a grafikai hatások (bloom, élsimítás, stb.) növelik (bár ez optimalizálatlan, így vasigényes). Igaz, az egészet zárójelbe is tehetjük, hiszen a játékidő nagy részében statikus képeket fogsz látni (a puzzleképernyők és a naplód lapjai), plusz párbeszédeket, és ha mászkálni kell, azt is megteheted a térképed megfelelő pontjára bökve. A szinkronhangok jók/közepesek, a zene klasszikus: Dvorák, Csajkovszkij, Brahms, Grieg, Muszorgszkij, Kalinyikov, Schubert és Saint Saens művei csendülnek fel – aki nem szereti a stílust, az így járt...

...ÉS NEHÉZ

Bizony, nemcsak a játék nehéz, de az értékelés is. Sajnos úgy érzem, a fejlesztők átestek a paci túlfelére: túl sok és túl nehéz rébusz, imamalomként ismétlődő, olykor unalomba fulladó mechanizmussal, minimális sztorivonallal. Elkötelezett, hardcore kalandjátékosoknak ezzel együtt kihagyhatatlan, mert véleményem szerint a műfajban ezentúl hivatkozási alap lesz – pozitív és negatív értelemben egyaránt...

PC GURU

GRAFIKA	06
HANG	05
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Alapmű és állatorvosi ló egyben. A kihívásokat kereső, mazochista lelkű kalandjátékosoknak kötelező, a többiek inkább kerüljék (ördög versus tömjén). Vásárlás előtt kérdezze meg orvosát vagy gyógyszerészét, és olvassa el e cikket...

KREDENC

PRO:
- + Híres helyszínek
- + Jó pár eredeti puzzle
- + Történelemoktatás

KONTRA:
- - Egyszer használatos
- - Túlbonyolított
- - Tervezési bakik

7.2

JÁTÉKÉLMÉNY:

Egyik feladvány a másik után, az élmény ezek nehézségétől és a játékos képességétől (plusz jellemétől – kitartás, türelem) függ...

MYST-SZÉRIA	89%
SHERLOCK HOLMES-SZÉRIA	75%
7TH GUEST / 11TH HOUR	80%

PCG GYORSLINK: 282

GÉPIGÉNY: PIII 1.3 GHz, 512 MB RAM, 64 MB DX9 BGA, 1,8 GB HDD

BEE MOVIE GAME

írta · Darths

Minden évben úgy egy tucat ilyen-olyan kisállat életét bemutató animációs mesével találkozhatunk a mozikban és legalább ugyanennyi játékadaptációval, melyekben – tisztelet a kivételnek – a filmben látott történetet élhetjük át, ám sokszor szinte csak abban különböznek, hogy más környezetben, más karakterekkel lehetünk, de a játékmenet ugyanaz a sablon. Úgy látszik a Beenoxnak nem tetszett ez a tendencia, ráadásul egy olyan sztorit kaptak, ami több szempontból is a fellegekben jár.

fejlesztő > *Beenox* kiadó > *Activision* web > *www.beemoviegame.com*

A film szerint Barry B. Benson nem egy hétköznapi méh, frissen kapott állást a méhbirodalom mézgyárában, de neki álmai vannak, s nem akar beállni a sorba. Szerencsére a munkakört minden méh magának választhatja, így a kis Barry begyűjtőnek áll és kimerészkedik a kaptáron túlra. Persze mindig történik valami váratlan, így aztán kinn ragad a nagyvilágban, ahol kalandok tucatjai várnak rá. A sztoriról ennyi éppen elég, nem egy nagy eresztés, inkább nézzük, mivel kecsegtet a játék...

Mivel egy ifjú méh a főhős, nem lehetett a mászkálós gyűjtögetős játékmenetet újra ellőni, úgyhogy Barry barátunkkal már a levegőben is hajkurászhatjuk a fényes izéket... akarom mondani féktelen izgalmak közepette kell megtermékenyítenünk az ibolyákat, hősies harcokban diadalmaskodhatunk különböző konkuráló rovarok felett – no jó, nem gúnyolódok tovább, főleg mivel a Bee Game nem feltétlen ugyanazt nyújtja, mint a többi hasonló konverzió, sőt, szorult belé némi újítás, ráadásul egész csinosan néz ki menet közben. Aránylag változatos ügyességi játékokkal tömték teli az eredeti sztorit, úgyhogy amellett, hogy a városban repkedünk a forgalomban és visszük előre az eseményeket, a méh főhadiszállásra is visszalátogatunk, ahol mindenféle feladatot kell teljesítenünk a Honex mézgyárban. Jók az átvezető animációk, és még a PC-s portolás is tisztességesen lett megoldva (nekem még a gamepad is vibrált). Hogy teljes legyen a kép, a sima játékmód mellé kapunk egy osztott képernyős kétjátékos autóversenyzést – persze senki nem fogja hanyatt dobni magát tőle. Kár, hogy belepiszkít az összképbe a kioldható rejtett extrák hiánya – mivel ha valaki a játékra vetemedik, az nagy méh-fan lehet, így biztosan érdekelné néhány olyan filmes extra, mint a például Shrek 3 esetében.

> „Szokásos filmadaptáció, egy egész leheletnyi újdonsággal fűszerezve.”

Egy jó kis kommandózás még egy fiatal méhlegény életébe is belefér.

Nem kell túl sokra számítani sem a mozifilmtől, sem a játéktól, ám ez utóbbi mégsem ugyanazt

a sablont hozta. Kategóriájában, ha nem is kimagasló, de mindenképpen értékelendő alkotásként könyvelhetjük el: kellemes szórakozást nyújthat, ha valakinek tetszett a rajzfilm, esetleg csupán vonzódik a műfajhoz. Ezek után már csak arra lennék kíváncsi, hány kisgyerek próbál majd meg szorosabb barátságot kötni a darazsakkal a film hatására. Ennek sírás lesz a vége, érzem...

pc guru

GRAFIKA	07	
HANG	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A szombat esti rajzfilm után egy vasárnap délutáni mézes afterpartinak megteszi a program, ráadásul rém pocsék társaihoz képest akár üde színfoltnak is nevezhető – kizárólag a kategóriájában!

DARTHS

PGO GYORSLINK: 784

7.3

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1,6 GHz
Memória: 512 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Szabad hely: 3 GB HDD
Video: 128 MB VRAM

PHILOSOPHY OF
sherpa
A SNOWBOARDBAJNOK

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

KING KONG

Hi Guru-team!

A King Kong játékkal lenne gondom. Megnéztem a filmet, és tetszett, ezért leszedtem a demóját a game-nek. Az is nagyon tetszett. Megrendeltem. Elkezdtem játszani, és a probléma 63%-nál jelentkezett. Az a pálya, mikor meghal Mr. Hayes, és Jimmyvel odamegyünk a hidroplánhoz. A dinókat kiirtottam, nem volt velük túl sok gond. De amikor Englehorn mondja Jimmynek, hogy szálljon be, és hogy Kong a hegyen van, akkor Jimmy rááll arra a légpárnára (vagy micsodára) a hidroplán oldalán, és utána semmi. Vagy 15 percig kerestem az ösvényt, amiről Englehorn dumált, de nem találtam. Akkor megnéztem egy végigjátszást, s azt írta Jimmy beszáll, és a gép meg elrepül nélkülem, de a gép nem repül, hanem ott áll, és én nem tudok semmit sem csinálni, csak rohangálni össze-vissza, mint a hülye... Neten utánanéztem van-e a game-hez peccs, de nem találtam. Most mit csináljak? Ti vagytok az utolsó reményem, aztán reinstallálom a játékot.

Lelkes olvasótok: b@gu\/ixXx

Valóban az következne, hogy a gép felszáll és már töltődne is a következő pálya, de itt egy bug van, amelynek eredete..., hmm, hogy is mondjam kétséges, szóval senki nem tud semmit. Egyébként patch tudomásom szerint sincs, a Ubisoft hivatalos fórumán pedig legtöbben az adott pálya újrajátszásával tudták csak átlépni az ominózus eseményt, néhányan a beszállás pillanatában rányomtak a dumálásra, és a megismétlődő mozdulatsor már sikerült, páran arra esküsznek, hogy a grafikai felbontást kell visszavenni, míg egy másik vélekedés szerint a láthatatlan dolgokba való beleakadás áll a dolog hátterében, azaz mozogni, de csak lassan és körültekintően... Remélem, tudtam segíteni...

JAWS UNLEASHED

Sziasztok!

Elakadtam a Jaws Unleashed nevű játékban! Nem tudom, mit kell csinálni az olajkutaknál! Felveszem a cápával a torpedót, rá akarom dobni az olajfúró állomásra, és nem robban fel! Szenvedtem vele már pár órát, de nem jöttem rá! Kérlek, segítsetek! Előre is köszi! Buky

Kiválasztod az egyik tornyot, és az automata lövegeit ledarálod. A lövegekből négy van, és a sárga gömbökön az „enni” módszert alkalmazva lehet kiiktatni egyet-egyet. Miután ezzel kész vagy, elmész a tengeralattjáró-roncshoz. A fenéken lévő rozsdás torpedókból felveszel egyet, és bekapcsolod a cápa-visiont, hogy visszatalálj az előbbi toronyhoz, itt pedig egyszerűen a szájában lévő torpedóval megrohamozod az egyik oszlopot. Ezt mindegyik toronynál megismétled...

RESIDENT EVIL 4

Kedves PC Guru!

A Resident Evil 4-ben elakadtam egy Typewriter nevű pályán. El kellene menekülni egy szikla elől, amit a zombik gurítanak rám, vagy valahogy félre kell ugrani előle. Mindenféle gombokat ír, és nem tudok semmit kezdeni vele!

Kérlek, segítsetek, mert már 1 hónapja ezzel küzdök!

Üdvözlettel hű olvasótok: Bence

Ez egy ügyességi rész, nem kerülhető meg, és cheat sem segít. A lényeg, hogy ne nyúlj semmihez, mindig csak a képernyőn felvillanó feliratnak megfelelő billentyűt nyomd le, de azt a lehető leggyorsabban, mégpedig a következő módon:

Üdv Mindenkinek!

Elakadtam a Resident Evil 4-ben, ott, amikor a lakosok egy kőtömböt gurítanak rám. Nekem PlayStation átiratként van meg, és mikor szaladni kell, számokat ír ki, de nem tudom, hogy azok a billentyűzeten minek a megfelelői. Azt tudom, hogy a 3-as az Enter, de az 1-es, 5-ös és 6-os melyik?

Előre is köszönöm válaszotokat.

Abel

Nos az 1 (futás) – jobb Ctrl, 3 (akció) – Enter, 5 (kés) – bal Shift, és 6 (fegyver) – jobb Shift. Illetve van még egy megoldás, ha a resi4.uw.hu/addon.html weblapról a Keyboard buttons replacement utilt letöltöd (a jelszó a kitömörítéshez: resi4.uw.hu/index.html), ez ugyanis mindig a megfelelő billentyű nevét fogja kiírni a hasonló kihívásoknál.

UNDYING

Sziasztok!

Elakadtam az Undyingban, a Monastery, Present-Cove fejezetben. Itt egy pajtaszerűség padlásáról kéne átugranom a szomszédos épületre, de folyton lepotyogok. Kérlek, segítsetek!

Kösz. András

Mivel a Haste spellt itt még nem kaptad meg (ez később sokat segíthet hasonló helyzetekben) sajnos azt kell mondanom, hogy futás, aztán egy végsőkig kicentizett ugrás, és előbb-utóbb sikerül, más megoldás nincs. Vagy mégis... Nyisd meg TAB-bal a konzolt és használd a flight (repülés), vagy a setjumpz # (ugrási képesség, ahol # helyére 1-1000-ig írhatsz értéket, az 1 az alapértelmezett, és minél magasabb, annál nagyobb a jump) cheat-kódot.

BEYOND GOOD & EVIL

Szevasztok Guruk!

Segítségért fordulok hozzátok, mert elakadtam egy játékban. A játék nem más, mint a Beyond Good and Evil, benne is az „állatok” fotózásában. Lefényképeztem minden szörnyikét, kicsit és nagyot – de az utolsó filmes sorozatban az utolsó szörnyet nem találtam sehol, ráadásul a detektor sem jelzi, hogy lenne valahol még egy. Körülnéztem a Holdon is már, a Földön, ezerszer, de sehol semmi! No és felteszem a nagy kérdést: Hol találom a BGE-ben a legutolsó állatot, hogy megkapjam a discet? Előre is köszi a segítséget.

Hű rajongótok: Pales

A legutolsó állat az űrben volt (útban a Hold felé), nevezetesen a bálna, amelyről néhány lövéssel le lehetett olvasztani a jeget, aztán már fotózhatóvá vált...

STAR WARS KOTOR 2

Hello!

Nem sikerül továbbjutnom a játékban, mert az utolsó jedi mester ellenem fordul, és nem tudom, hogy miért (mindig a fickó mellett állok, pedig a csaj mellett akarok lenni)...

Légy szíves írd meg nekem, hogy lehet továbbjutni! Köszi: Bali

Ez a választás már az első látogatásodkor eldőlt az Onderonon. Tehát odáig kell visszalépni. Az hogy a királynőt vagy a lázadó Vaklut támogatod (utóbbi választás ugye egyértelműen a sötét oldalt és az utolsó jedi mester ellenségként való fellépését hozza), ott dől el, amikor az Onderonra megérkezvén szembekerülsz a Merchant Quarternél a felbőszült tömeggel. A jó választás, ha meggyőzöd a katonákat, hogy hagyják őket elmenni. Részletes végigjátszásunk van egyébként erről a játékról a nagyszerű pcguru.hu oldalon…

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Hali!

A Heroes 5, Tribes of the East kiegészítőhöz kéne egy kis segítség! A helyzet a következő: az élőholt hadjárat utolsó pályáján tartok, ahol is durván elakadtam! Négy fő célt kell teljesíteni: a két hősnek életben kell maradni, el kell foglalni egy várost, valamint elpusztítani/lezárni valamilyen démoni jelzőpontokat. Ezekből van négy darab, minden ellenséges város mellett egy. Elfoglalok minden várost, kinyírok minden kék és piros hőst, és eljutok egy hídhoz, aminek a túloldalán van egy előőrs, amit lezár valamilyen mágia, és olyasmit magyaráz a gép, hogy az előbb említett démoni jelzőkütyüket pusztítsam el, és innentől nem tudok tenni semmit! Hiába viszem a hősömet (Arantir vagy a másik hőst, egy csajt) a jelzőpont közepére, nem történik semmi. Elölről kezdtem már párszor a pályát, hátha valami bug (az alapjátékban történt egy hasonló, ott a pálya restart segített), de itt nem történik semmi.

Légyszi segítsetek! Előre is köszönök mindent, várom válaszotok.

Tisztelettel egy hűséges előfizető:

B.Ricsi

Nem bug. Mind a négy démon-körhöz (vagy ahogy te írtad, jelzőponthoz) tegyél egy-egy hőst, kivéve persze Arantirt, rá még szükséged lesz, és persze ha nincs elég hősöd, fogadj fel újakat.

CALL OF CTHULHU

Sziasztok!

Sürgősségi mentőövre lenne szükségem! A Call of Cthulhuban, az Air Tunnels pályán elakadtam. Amikor a szumóbirkózó-szerű szörny ül a védőburok alatt, a templomban. Tudom, hogy meg kéne nyitni a szivattyúkat, hogy elárasszam, és megrázzam az árammal, ám mégis hogyan kell megnyitni az összes csövet!? Mi a szerepe a nagy gongnak!? Erika

Először menj fel a szörnnyel szemben lévő szoborhoz, húzd meg a hátuljánál a kart, majd futás le, és gyorsan intézd el a kóricáló szörnyeket, aztán fullra töltött (addig nyomd a lövés gombot, amíg a fegyver oldalán a piros jelzőfény ki nem gyullad) lightning gunnal közvetlen közelről lőj bele a gong közepébe. Ha most a szörny előtti medencébe futsz, akkor az éppen születő kisebb szörny bőrébe bújhatsz, ugorj fel vele a négy szobor egyikéhez, menj a szobor háta mögé, és a támadás (lövés funkció, alapértelmezésben bal klikk) gombbal aktiválhatod a kapcsolót. Ezt a további szobrokkal is el kell játszani, és ha ez megtörtént, akkor már csak egy fullos energialöketet kell küldened a fegyveredből a medencébe.

HARRY POTTER 5

Hello!

Megszereztem a Harry Potter 5-öt játékban, és mivel a netről szedte a haver, kellene hozzá magyarosítás... Remélem, tudsz valami jó oldalt, ahol ez fent van. Jah, és még egy kérdés, ha magyarul adták ki az eredeti verzióban, miért nem lehet a magyar nyelvet választani, még ha a netről van akkor is, bezzeg a magyar „játékokban" lehet angol nyelvet választani! Nah, csak ennyit akartam.

Üdv! meee

Gondolom a BMW márkaszervizbe sem mész be dühöngeni, hogy a frissen lopott autódban esztétikai hibás a bőrkárpit. Szerintem érted mire célzok…

Hello!

Annyi lenne a kérdésem a Hp5-tel kapcsolatban, hogy Bimba Professzor mini küldetését, hogy kell megoldani?

Előre is kösz: őakitnemnevezünkanevén

A házi feladat megírásához szükséges könyv Neville-nél van, pontosabban ő mondja el, hogy a kérdéses könyvet a Griffendéles hálószobájában veheted magadhoz. Majd beszélj Hermione-val, és segít az esszé megírásában.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Üdvözlet!

Szeretném segítségedet kérni, méghozzá a GTA San Andreas PC-s verziójához. Kérdésem pedig: hogyan tudok saját zenéket betenni?

Az X:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\GTA San Andreas User Files\User Tracks mappába másold be a saját zenéidet. Ha ez megvan akkor a játékban az audio menüben a user tracksnél tudod elérni...

STAR WARS JEDI OUTCAST

Hello Guru team!

Elakadtam a Cairn Dock1 nevű pályánál, abban a ládákkal teli teremben vagyok, a rázós víznél, és nem tudom, mit kell csinálni.

Légyszi segítsetek! jedimilan

Sajnos a „rázós víz" lokációt nem tudtam beazonosítani, ezért egy magyar nyelvű végigjátszás linkjét ajánlanám: tinyurl.com/32s2pt.

BAD DAY L.A.

Hello! Azt szeretném megkérdezni, hogy a BD LA-ben a 3. pályán, hogy kell orvlövészt szerezni? Hű olvasótok: Hunor

Feltételezem a mesterlövészpuskára gondoltál, és mivel végigjátszást én sem találtam, így csak egy fórumban olvasottakra tudok hivatkozni. Miután egy katonával beszéltél, jönnie kellett egy robbantásos bejátszásnak, és épp a robbanás irányában van a puska.

Processzorok	bruttó
A64 3400+ Sempron (Am2) BOX	9.500
A64 X2 4200+ (AM2) BOX	17.400
A64 X2 5000+ (AM2) BOX	27.000
Intel Celeron D420 1.6GHz BOX	9.300
Intel E2140 DualCore 1.6GHz BOX	15.600
Intel C2D E4500 2.2GHz BOX	29.400
Intel C2D E6750 2.66GHz BOX	42.900

Videokártyák	bruttó
ATI 9250 128MB GigaByte AGP	8.400
ATI 2600XT 256MB ASUS PCIE	24.900
ATI 2600XT 256MB GigaByte PCIE	31.200
NV GF 7600GS AGP	20.000
NV GF 7100GS PCIE	9.000
NV GF 8600GT GigaByte PCIE	29.400
NV GF 8600GT Leadtek PCIE	28.500
NV GF 8800GT PCIE	65.970

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	22.500/34.500
Norton Internet Security	16.440
Panda Antivirus / NOD32	12.400/10.440

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.988/2.988
Creative SB Audigy SE 24bit	5.100
Creative SB X-Fi Xtreme audio	9.300

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Brand 2év	6.600
DDR400 1024MB Brand 2év	11.400
DDR800 512MB Kingmax 2év	3.960
DDR800 1024MB Kingmax 2év	7.500
DDR1066 1024MB Kingmax 2év	9.300
SD Micro Kingston 1GB/2GB	4.800/8.200
SD Kingston 4GB	9.900
Pendrive Kingston 1GB/2GB	3.000/5.100
Pendrive Kingston 4GB	9.180

Merevlemezek (3 év gar)	bruttó
WD (ATA)80/160GB	10.440/12.360
Sam. (ATA) 250/320GB	13.800/17.400
Sam. (SATA) 250/320GB	15.600/18.900
Sam. (2,5") 80/160GB	13.800/21.360
Hitachi (SATA) 500GB	27.000
Sam. (ATA) 500GB	27.000

Kiegészítők	bruttó
Monitor 22" ASUS MW221U	67.500
Monitor 22" Acer AL2216W	61.950
Monitor 22" Samsung 223BW	71.250
Nyomtató HP 1018	24.000
Router D-Link wifi 54/108Mb	11.400/13.800
Összehajtható Gumi billentyűzet	2.640
775 Asus Silent Square	10.500

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS P5B	21.990
ASUS M2N4-SLI	17.400
ASUS P5K	27.000
GigaByte P35-DS3R	28.650
GigaByte 965P-DS3	22.200
GigaByte 945GZM-S2	11.700
MSI K9VGM-V	12.600
MSI P35 Neo2	26.400

Optikai meghajtók	bruttó
Nec 7173 fek/feh	7.320/6.900
Pioneer 112D fek/feh	6.990/6.930
Nec 7173S fek/feh	6.900/7.080
Pioneer 212D Sata fekete	7.990
ASUS 1814BLT LSC. BOX	7.800

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-3 fekete/ C.M.Y.	2.760/2.148
Canon BCI-6 fekete/ C.M.Y.	2.160/2.154
Canon CL41/51/52	4.650/6.180/4.920
HP 57/57/58	3.798/6.750/4.920

Hangfalak	bruttó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	9.600/24.500

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Aruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás!

Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!

Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó 660 Ft

MagiComp®

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

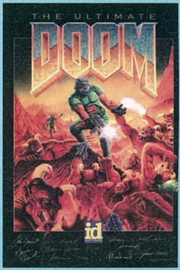
3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Négy betű, mely történelmet írt: DOOM

Az FPS műfaj születése

Végre itt a Crysis (eredetileg az előző karácsonyi szezonra szánták), és ez remek apropó arra, hogy visszatekintsünk az utóbbi másfél évtized egyik legsikeresebb műfajának, a first person shooternek a kezdeteire. Az ötmilliós kérdés a következő: négy betű és forradalmasította az akciójátékokat, mi az?



Naná, hogy a Doom. És ha Doom, akkor id Software, John Carmack, IDDQD és a többi nagy toposz. Mielőtt azonban ezeket emlegetném, jöjjön két kevésbé ismert cím: Hovertank 3D és Catacomb 3D. Ezekről a játékosok többsége még életében nem hallott, pedig ez a két program teremtette meg az FPS műfajt. Mindkét játék az id Software gyermeke volt még 1991-ben, és ezeken csiszolták készre az egy évvel később érkező Wolfenstein 3D motorját. A Wolfenstein nácis-misztikus környezete aztán sikerre vitte a műfajt, a fejlesztőcég pedig újabb embereket vehetett fel, hogy Carmack elképzelései szerint kiforrottá tegye az FPS-eket.

LEGENDA SZÜLETIK

Egy év múlva megjelent a Doom. Carmack a motort fejlesztette, mialatt a többiek még a Wolfensteinen és a kiegészítőin molyoltak, a remekül kevert cyber-fantasy környezetért Tom Hall, egy roppant tehetséges (és később roppant pechesnek bizonyuló, zsenialitását szinte csak veszteséges projektekbe ölő) designer felelt. Egy másik alapító tag, John Romero leginkább a pályatervezésbe folyt bele, Carmack névrokona, Adrian pedig a grafikusokat vezette, és 3D-s játékról lévén szó, a szörnyek egy részét kis szoborként is megalkották, mielőtt a játékba kerültek volna. A hangulatra Bobby Prince metálra hajazó elektronikus zenéje és a zseniális fegyverek tették fel a koronát, a BFG azóta is a játékipar egyik legismertebb rövidítése (újszülöttek kedvéért: Big F**ing Gun). Ráadásul a játék 1993-ban shareware-ként jelent meg, csak egy 1995-ös gyűjteményes kiadásban került igazán a boltok polcaira.

SHAREWARE EGYMILLIÓS ELADÁSSAL

A siker nem is maradt el: 1995-ben a Doom már 10 millió számítógépre volt felinstallálva (körülbelül minden tizedik ember fizetett is a játékért), 1994-ben szinte mindenhol elnyerte az év játéka címét, egy évvel később pedig Bill Gates egy Doom-pályán prezentált egy Windows 95-ös előadást. A sikerszéria évekig tartott, egyrészt a játék multiplayer lehetősége, másrészt a hozzá kiadott pályaszerkesztő program miatt. Több tucat nem hivatalos kiegészítő jelent meg a Doomhoz az interneten, és ha még ez sem lett volna elég, 1994-ben jött a Doom II, ami az id Software következő nagy dobásáig, a Quake-ig kellően lefoglalta a játékosokat. És akkor még nem is beszéltük a kismillió Doom-klónról, amik többnyire valamilyen népszerű környezettel, például a Wolfensteinhez hasonló nácis miliővel (Rise of the Triads) vagy a Star Wars-univerzummal (Dark Forces) próbálták megfogni az adrenalinra éhes rajongókat – több, kevesebb sikerrel. Nehezen vitatható, hogy a Doom által indított őrületnek még ma is jelentős hatása van a piacra. Aki erről bővebben szeretne olvasni, az id Software-ről szóló könyvben, a Masters of Doomban megteheti (a könyv két részletben, a PC Guruhoz csomagolva meg is jelent magyarul).

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

ABIT IN9 32X-MAX Wi-Fi (S775, nF 680i SLI, Wi-Fi LAN, 7.1 HD) 2 év gar 54.000 Ft helyett 41.880 Ft
GigaByte GeForce 8600 GT, 256MB GDDR3, Silent-Pipe II, 3 év gar 26.880 helyett 25.800 Ft
AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2 BOX 65W 15.570 helyett 14.880 Ft
KINGMAX DDR2 1024MB/800 3 év gar. 6.510 Ft helyett 5.670 Ft
GigaByte GA-P35-DS3L alaplap (iP35, Dual DDR2 1066, 7.1 HD) 3 év gar. 23.340 Ft helyett 21.480 Ft
AMD Athlon 64 X2 4200+ S939 OEM 17.940 Ft helyett 16.020 Ft
Gainward GeForce 8600GTS 512MB HDMI+DVI, 3 év gar !!! Újdonság !!! 45.900 Ft
FSP Blue Storm II 500W ATX táp 3 év gar. 17.940 Ft helyett 17.130 Ft

TEVECLUB MAGAZIN
A TeveClub.hu közösségi magazinja 2. évfolyam 4. szám 2007. ÁPRILIS Ára: 498 Ft
6 INGYEN DATOLYA!
KÖZÖS RENDELŐ
TEVÉKKEL A FÖLD KÖRÜL
AJÁNDÉK: TEVÉS KÁRTYAJÁTÉK!
TEVECLUB RAJZSULI
TESZT: JÓ KARAVÁN-VEZETŐ VAGY?
HAJTOGASS TEVÉT!
LEVELEZŐ-PARTNERT KERESEK
TEVECLUB MAGAZIN
A TeveClub.hu közösségi magazinja
KÉRD AZ ÚJSÁGOSTÓL MÉG MA!

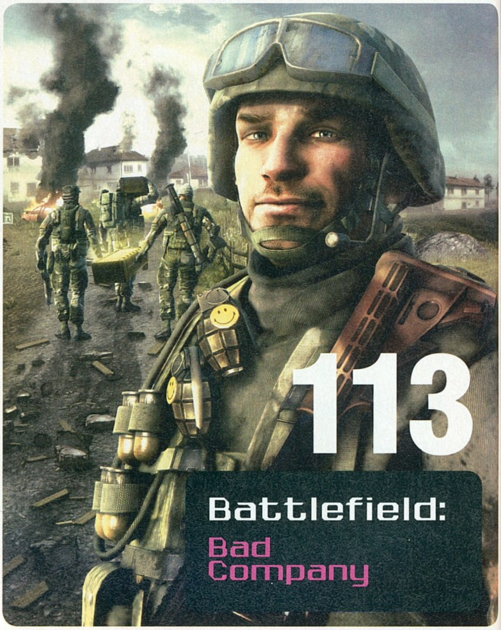
SkinZone.hu
Keresd fel a PCGURU.SKINZONE.HU weboldalt, és válassz skin-t notebookodhoz, nyomtatódhoz vagy a PC-dhez 500 különféle eredeti dizájn közül...
Van bőr a gépeden?
pc guru
A http://PCGURU.SKINZONE.HU oldalon megrendelt minden egyes skin mellé egy dögös PC GURU pólót adunk ajándékba!
Rendelési kód: HU8AA79LA4X

Konzol melléklet

PLUSZ 16 OLDAL A PS3 ÉS AZ XBOX 360 VILÁGÁRÓL

Gran Turismo 5 Prologue

Minden idők legtartalmasabb autószimulátora készül a japán fejlesztőknél: több mint 800 autó lesz benne, melyeket szabadon lehet festeni és tuningolni.



Battlefield: Bad Company

Intro

Örömmel fogadtuk az építő jellegű kritikáitokat a konzolrovattal kapcsolatban. A legmeglepőbb az volt, hogy szinte kivétel nélkül mindenkinek bejött a rovat, hogy mindenki érdeklődik a konzoljátékok iránt. Persze néhány olvasó, aki nem igazán örült a próbálkozásnak, de a nagy többség nyomására egyelőre továbbra is van 16 ajándék oldal az újságban, egyfajta kis híradóként a nextgen konzolok világából. Ezzel kapcsolatban lenne egy kérdésünk is: írjátok meg nekünk, hogy szeretnétek-e kibővíteni a képet, vagyis azt, ha írnánk a Wii és a DS legjobbjairól is!

A hónap meglepetését mindenképpen az Eye of Judgement okozta. A zseniális kivitelezésű kártyajáték nagyszerűen használja ki a PS3 kamerájában rejlő lehetőségeket. A lapok lerakása után megelevenedő szörnyektől elállt a lélegzetünk. Ha kíváncsi vagy hogy működik ez a valóságban, akkor a decemberi számunk PC Guru Live adását mindenképpen nézd meg!

Addig is mindenkinek jó játékot kíván a

PC Guru team

Tartalom

101 **Eye of Judgement**
102 **Gran Turismo 5 Prologue**
103 **Condemned 2 Bloodshot**
103 **FIFA Street 3**
A karikatúra-irányba elment játék abszolút nem a "sima" FIFA célközönségének készül

104 **RockBand**
Sokkal összetettebb, mint a Guitar Hero, ebben énekelni és dobolni is kell!

104 **Viking: Battle for Asgard**
105 **Battlefield: Bad Company**

106 **Uncharted: Drake's Fortune**
A Tomb Raider nyomdokain halad a Sony új játéka, de annál sokkal jobb lett!

108 **Eternal Sonata**
Chopin életét és halálát dolgozza fel ez teljesen eredeti hangulatú japán szerepjáték

110 **Virtua Fighter 5**
110 **Tony Hawk's Proving Ground**

111 **Őszi PSP játékáradat**
Összeállítás az év vége legjobb, illetve legjobban várt PSP-játékaiból

112 **Beautiful Katamari**
112 **Crash of the Titans**
113 **Folklore**
114 **Xbox Live Arcade és PlayStation Network játékok**

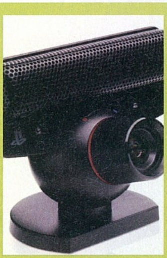
EYE OF JUDGEMENT

Különleges egy program ez az Eye of Judgement. Már az egy csoda, hogy egyáltalán működik, hiszen technikailag lehengerlő a program tudása – másrészről viszont maga a játékrész egyelőre nem tudott lenyűgözni minket...

Lényegében egy gyűjtögetős fantasy kártyajátékról van szó, olyannyira, hogy tőlünk nyugatabbra a játékboltokban lehet majd hozzá venni új paklikat, kiegészítőket (nálunk ez még nem tisztázott). Vannak lények és varázslatok, a lényeknek támadási értéke és életereje – szóval, aki játszott már ilyesmit, az rögtön képben lesz. A játéktér kilenc kockára van bontva, az győz, akinek előbb van ötön lénye. Minden körben kapunk manát, abból lehet idézni és mágiázni, a szörnyeknél pedig meg van adva, hogy merre és hány mezőt tudnak támadni, vagy éppen védekezni – és utoljára még annyit kell tudni, hogy az egyes mezőknek van elementáris tulajdonsága, a szörnyek pedig erre reagálnak: például a tűzelementál megszelídül a tengeren, viszont megficksodik a sivatagban.

A videóbemutatót következő számunk DVD-mellékletén találjátok meg!

Hogy ebben mi a pláne, a technikai bravúr? Hát az, hogy a kis vászon játéktérre lerakott kártyákat beszkenneli a PlayStation Eye névre keresztelt új PS3-as kamera (aki ismeri az Eye Toyt, annak ismerős lesz: ez ugyanaz, csak nagy felbontással és mikrofonnal), és a tévén azonnal meg is jelenik az adott lény. Ez után minden cselekedetünk megjelenik a képernyőn: ha támad, kis bejátszás mutatja, ha ráváraázsoltak valami keményet, látszik, ahogy belecsap a villám, vagy elégeti egy tűzgolyó.



PS EYE JÁTÉKLISTA

AQUA VITAE
– Interaktív akváriumos képernyőkímélő.

OPERATION CREATURE FEATURE
– Lemmings-klón, ahol az állatokat kezünk mozgatásával terelget-hetjük.

TRIALS OF TOPOQ
– Ügyességi játék, melyben egy labdát kell terelgetni.

MESMERIZE
– Interaktív, LSD-fűtötte képernyőkímélő.

EYE CREATE
– Fényképezhetünk és filmezhetünk, aztán meg effektezhetünk a kamerával.

HIGH VELOCITY BOWLING
– A világ legrosszabb bowlingjátéka.

TOY HOME
– Na ezt nem próbáltuk, a képek alapján egy rossz versenyjáték.

A külön kártyanézegető menüpontnál kedvünkre figyelgethetjük lényeinket, még pofozgatni, szó szerint tenyerünkön hordozni is lehet őket.

A játékot magát élveztük, ám voltak gondjaink is: az egy dolog, hogy a gép könnyű fokozaton sem ad esélyt (pedig csaltunk, elhihetitek), hiszen főleg multis meccsekre van kitalálva (itt annyira nem lehet csalni, a paklinkat mérkőzés előtt be kell szkennelni, sőt a kamerának a húzott lapokat is meg kell mutatni, hogy ne váltogathassuk a kezünkben levőket). A fő gondunk inkább az volt, hogy a játék maga túlontúl egyszerű – ennél bármelyik igazi kártyajáték nagyságrendekkel összetettebb. Sokkal jobb lett volna, ha licencelnek valami befutott márkát (a kötött nagyságú játéktér miatt mondjuk szűkül a kör, a Magic például kiesik), és azt kapjuk meg – mi mondjuk egy Yu-Gi-Ohnak sokkal-sokkal jobban örültünk volna. Bár nem pont az EoJ-hez kapcsolódik, de a többi PS Eye-t használó játék is végtelenül bugyuta lett... Iszonyatos potenciál van az új kamerában – reméljük nemsokára valaki ki is aknázza ezt!

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

AZ AUTÓZÁS SZERELMESEINEK TEMPLOMA

Valaki egyszer úgy jellemezte a Gran Turismot, hogy az már nem is játék, hanem egy tisztelgés az automobilok istensége előtt. És akkor még szó sem volt az ötödik részről... Majdnem 800 autótípus lesz megvásárolható a programban (a Porsche és a Lamborghini kivételével minden), szóval a kínálatra nem lesz panasz. Ezekkel félszáz igazi és jónéhány fantázia-szülte pályán csapathatunk, persze csak akkor, ha a megfelelő autóosztályra letettük a vizsgát. A sorozatban először lesz műszerfal-nézet, az egyetlen, ami kimarad, az a kocsik törése – egyszerűen nincs arra mód, hogy minden autónál jogilag meg lehessen oldani a totálkárig zúzást, úgy meg nem sok értelme lenne. Jelenleg azon dolgoznak a jogászok, hogy legalább a versenygépeknél élhessen ez a lehetőség. Lesznek 16-fős online futamok, lehet majd tuningolni a kocsikat, szóval lehetőségekben nem lesz hiány. Az egyik legtöbbet ígérő új lehetőség a GT TV, amely tulajdonképpen egy YouTube-szerű rendszer lesz; csak itt magas felbontású videókkal, és egzotikusabbnál egzotikusabb autóversenyekkel (pl. Formula D, Super GT). A megjelenési dátum egyelőre csak a ködös 2008, de még idén érkezik a (fizetős) demóverzió négy pályával és cirka 40 kocsival – ez a GT5 Prologue. És ami ennél is jobb – ennek a demónak is lesz demója, ezt a PS3 tulajok november 30-ig a japán PS boltból tölthetik le. Ja, és ha nem mondtuk még volna, ez a legszebb autós játék, amit valaha ember csak készített – bármilyen platformon...

pc guru

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	POLYPHONY DIGITAL
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	2007. IV. NEGYEDÉV

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

HOBO FIGHT CLUB

Akármilyen bitang jó kis játék volt az első Condemned, a PC egyelőre kimarad a második részből. Mi sem értjük miért, ne is kérdezzétek. Ennek már csak azért sem örülünk, mert a Bloodshot rengeteg téren mutat hatalmas fejlődést az eredetihez képest. Egy horror FPS-ről van ugye szó, ahol a hangsúly mégsem a lőfegyvereken van – ezek most is ritkák lesznek, kevés lőszerrel. A különféle verőeszközök az eddiginél nagyobb számban térnek vissza, ráadásul már hajigálni is lehet őket. Tégla az arcba, majd jöhetnek a szinte verekedős játékká fejlesztett közelharci manőverek. Vagy mondjuk szöges deszka a nyakba, majd az üvöltő ellenfelet máris kivégezhetjük a környezet által lehetővé tett módszerekkel. Szóval folyni fog a vér, hektószámra – az igazán betegeknek meg ott lesz a Hobo Fight Club nevű játékmód, ami nagyjából az ókori arénák modernizált verziója: bemegyünk a térre, és egyre több koszos fickó jön velünk szembe baltát és léceket markolva. A nyomozós részek (melyek már alapból is több Helyszínelők életérzést sugároztak, mint a hivatalos játékok összesen) teljesen átalakultak, sokkal összetettebbek lesznek. Most már nem csak vérnyomokat kell követni, meg hullákat fényképezni, hanem meg kell figyelni a nyomokat, és a központból jelentkező nyomozó kérdéseire kell válaszolni. Ha csak tippelünk, esetleg nyom nélkül maradunk, vagy éppen tévútra kerülünk.

Gyerekek, ezt ne próbáljátok ki otthon, Fidót speciálisan képezték ki erre

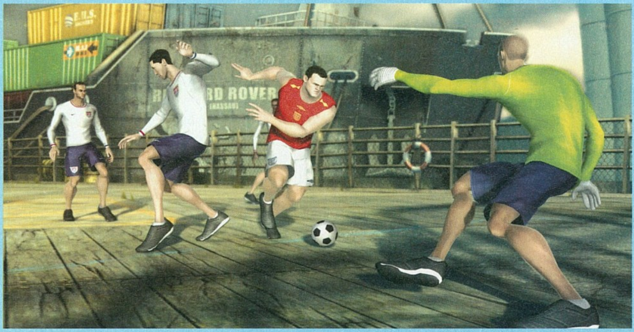
pc guru

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ MONOLITH
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

FIFA STREET 3

FOCIKARIKATÚRA

Vannak, akik azt szeretik egy sportjátékban, ha még az utolsó perecárus arca is az igazi, és ha a szimuláció olyan komoly, hogy még a labda koszossága is befolyásolja a röppályát, és így a szükséges taktikát. Nos, a FIFA Street nem nekik készült, sőt, ők valószínűleg sikítófrászban törnek ki a képek láttán. Már azokból is látszik ugyanis, hogy ezúttal nem a valódi focin van a hangsúly; de hát hogy is lehetne azon, amikor ezúttal négyfős csapatok játszanak, ráadásul nem is gyepen, hanem strandon, az utcán, vagy éppen a grundon. Felejtsük el a négymillió valós statisztikát per játékos: itt az ember vagy kicsi és fürge, vagy közepes és ügyes, vagy dromedár nagy állat, és akkor ember legyen a talpán, aki közel mer hozzá menni. Játékmódok? Küzdünk a többi banda ellen a különféle focinagyhatalmak feletti uralomért, közben fejlesztjük srácaink tulajdonságait, mindezt persze akár online is. Sok ezer különféle mozdulatot adhatunk elő, melyek nem az igazi pályáról, hanem leginkább a japán focis animékből lehetnek ismerősek – cseppet sem ritka, hogy a labda körül izzik a levegő, úgy rúgtuk meg egy haver hátáról a levegőbe pattanva, két előreszaltó után. Az eddig látottak nekünk bejöttek, a Team Fortress 2 stílusára ütő grafika is tetszik, úgyhogy csak abban reménykedünk, hogy a kivitelezés jobb lesz, mint az eddigi két részben, melyek kicsit unalmasak voltak…



pc guru

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

ROCKBAND

NEMSOKÁRA MEGALAKUL A PC GURU BLUES BAND

Ha a Guitar Hero egy zseniális alkotás, nem tudjuk, hogy milyen jelzőt lehetne akasztani a Rock Bandre, ami ennek a formulának a következő szintje. Itt egy igazi együttest alakíthatunk: gitár, basszus, dob, no meg mikrofon az énekesnek – ezek lapulnak a hatalmas dobozban, ami Európában sajnos csak jövőre kerül a boltokba. Egy hatalmas karriermódot kapunk, ahol poros kis városunkból (na jó, a legkisebb starthely Róma) kell világsztárrá feltörni. Eleinte csak kis csehókban léphetünk fel, majd a sikeres koncertekkel léphetünk feljebb, akár a világ leghíresebb arénáiba is. Közben rajongókat és pénzt kell gyűjteni, valamint szélesíteni a repertoárunkat. Ja, és persze mindezt off-, avagy online négyen, vagy ha valakinek valami más programja van, az adott cimbi nélkül. 48 híres nóta plusz úgy egy tucatnyi nem-annyira-híres dal (köztük Timmy nótája a South Parkból...) van a korongon, de hetente lesznek letölthető extra számok, sőt, egész albumok is, tehát pár év múlva már minden együttesnek tényleg saját számlistája lehet. Alig várjuk!

pc guru

KIADÓ MTV GAMES
FEJLESZTŐ HARMONIX
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

TOTÁLIS HÁBORÚ, MÁSKÉPP

Miről ismerjük mi a Creative Assemblyt? Történelemhű stratégiai játékokat gyártanak a nép nagy örömére. És a konzolosok miről ismerik őket? Eddig egyetlen közepes kis akciójátékról, mely az „egy ember hadseregeket mészárol le" műfajban próbált szerencsét pár éve. Azóta eltelt pár esztendő, mindenki levonta a kudarcból a következtetéseket, és most egy új, hasonló, csak remélhetőleg jobb alkotással próbálkoznak. A sztori ugyan egyszerű, mint a bot (az istenek összevesznek, az egyik élőholtakat készít, 'oszt nekünk kell ezeket jól legyakni), de a vikinges környezet igen erőteljes hangulatot áraszt, amit mi csak dicsérni tudunk. A játék küldetései kétfélék lehetnek, az egyikben hősünk, Skerin egymaga próbál feladatokat végrehajtani, itt lesz lopakodás, álruha-viselés, no meg rengeteg harc, egy viszonylag összetett, kombózós rendszer segítségével. A játék másik része már mozgalmasabb, itt több ezres csatákban kell részt venni (a korábbi küldetésekben megszerzett ostromfegyverekkel, zsoldoscsapatokkal megerősödve), csak a Total War sorozattól eltérően közvetlenül nem tudjuk befolyásolni a pajtásokat. Viszont lehet szabadon mészárolni, leverni az ellenséges tábornokokat, a ránk küldött óriásokat, élőholtakat és élőholt óriásokat, és kiélhetjük vikingünk mágikus oldalát. Persze nem tűzgolyókat fogunk hajigálni, hanem idomított sárkányunkat idézzük meg, és az éget majd fel egész hegyoldalakat.

pc guru

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ CREATIVE ASSEMBLY
PLATFORM XBOX 360
MEGJELENÉS 2008. II. NEGYEDÉV

pc guru

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ DICE SWEDEN
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

A játék hangulatára a smileyval megvidámított kézigránát tökéletesen jellemző

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

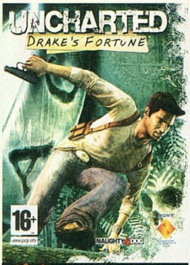
EZ NEM AZ A BATTLEFIELD

Az új Battlefield már majdnem elkészült – ám ez az epizód csak konzolokra készül. Ráadásul ez igazi előrelépés lesz a sorozat számára szinte mindenben. Kezdjük azonban azzal, ami nem változik: megint lesz multiplayer, rengeteg járművel és zászlófoglalással. Ezt letudtuk, jöjjön, ami még nem volt. Példának okáért kidolgozott, átvezető jelenetekkel és párbeszédekkel megtűzdelt egyjátékos-mód lesz a játékban. Felejtsd el a klasszikus buta botokat, a kipofozott AI rengeteg scripttel megtámogatva kerget az őrületbe a közel húsz küldetés során. Egy négy főből álló csapat tagjaként egy keleti országban a frontvonal mögött találjuk magunkat, és két választásunk van: vagy visszakullogunk a hadsereghez, és megyünk a hadbíróságra, vagy megkeressük az aranyat, és nem megyünk a hadbíróságra. Nyilván mindenki ki tudja találni, hogy melyik opció győzött, ráadásul ezzel a hangulatot is be lehet lőni. Call of Duty-komolyság helyett itt a beszólogatós Sivatagi cápák (a George Clooney-film) modorra kell számítani. A másik nagy újdonság a DICE által kifejlesztett új játékmotor, a Frostbite, amely ebben a programban debütál. Óriási pályák, remek fizika, kidolgozott karakterek – ugyan ezek is fontosak, és ezeket is tudja a program, a legfontosabb eleme az engine-nek a rombolható környezet. Persze sok játékról mondtak már ilyet, aztán jött a nagy csalódás – a Games Conventionön azonban a demószobában a svédek bizonyították. Itt a tank bizony átmegy a kerítésen, a rakétavető nemhogy lukat csinál a falba, de lebontja a házakat, a kért légitámogatás (az utolsó néhány száz méteres zuhanásban mi irányíthatjuk a bombát) pedig utcákat bont le. Multiban ezt kicsit limitálják, hogy azért maradjon fedezék a járművek nélküli játékosok számára is, de sztorimódban mindent lehet!

> pc guru
> PC-re is készül valószínűleg egy Battlefield, mégpedig BF 3 címen, ebből következően modern környezetet várhatunk

A Frostbite grafikus motor sokkal többet tud, mint a DICE eddigi próbálkozásai

pc guru



INFO

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	NAUGHTY DOG
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS

pc guru KING

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

LARA CROFTOT SÁRBA DÖNGÖLTÉK

Múlt hónapban a Ratchet & Clank most pedig az Uncharted dobogtatta meg a szívünket a Sony őszi felhozatalából. A játékok tekintetében kissé hányatott sorsú PlayStation 3, ha fel nem is támadt, de igen pozitív életjeleket adott magáról. A Naughty Dog játéka ugyanis két vállra fektette legfőbb riválisát: Nathan durván földbe döngölte Lara Croftot!

EGY ÚJ HŐS SZÜLETIK!

Nathan Drake, az Uncharted főszereplője első ránézésre, a képek alapján egyáltalán nem fogott meg minket – ám ez csak addig tartott, amíg a bőrébe nem bújhattunk. Drake ugyanis egy igazi, menő, újkori Indiana Jones. Eszméletlen beszólásaival pillanatok alatt hiteles játékhőssé nőtte ki magát.

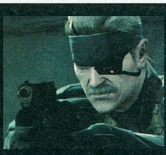
A sikerhez persze hozzátartozik, hogy a készítők egy eszméletlen jól kitalált játékot tettek alá. Az Uncharted ugyanis ízig-vérig akció-kalandjáték, aminek két komponense nagyszerű elegyet alkot. Mindezt tetézi a káprázatos képi világ és az elképesztően jól működő interaktív mozi érzés. Az Uncharted sosem tölt, vagy ha igen akkor is maximum 1-2 másodpercre villan fel a töltőképernyő. A külső és a belső terek közti átmenetet is megszakítás nélkül élhetjük át. Az egyik pillanatban még a buja dzsungelben vagyunk, a következőben pedig már egy második világháborús rozsdás tengeralattjáróban (na igen, ezen Nathan is elcsodálkozik...). Mindez a zseniális kamera beállításoknak és a döbbenetes mocapnak köszönhetően rendkívül látványos, a képek nem képesek visszaadni, hogy milyen élethű és élő az Uncharted világa.

A gyönyörű képi világ mellett nagy szerep jut a kaland- és az akcióelemeknek. Előbbiek igazi kalandjáték illúzióját keltik, sokszor negyed óráig nincs lövöldözés, csak kúszunk-mászunk, megoldjuk a környezet által támasztott kihívásokat (olyan mesterkélt fejtörők nincsenek, mint mondjuk a Tomb Raiderekben), keressük a kincset, lámpával világítjuk meg a gyanús helyeket és próbáljuk a kincskereső noteszunkban levő infók birtokában megoldani a rejtélyeket.

A kalandelemek mellett jócskán találkozhatunk akciórészekkel is. A fedezékről fedezékre való bujkálás leginkább a Gears of Warra emlékeztet, csak persze közel sem működik olyan profin, mint ott – elvégre itt nem ez a lényeg, csak egy színesítő elem. Ettől függetlenül messze élvezetesebb és taktikusabb, mint a Tomb Raider harcrendszere, tehát ezen a téren is teljes a KO (plusz vannak járműves részek is, meg közelharc, szóval ami csak egy mai akciójátékba kell).

ÚJ ETALON SZÜLETETT

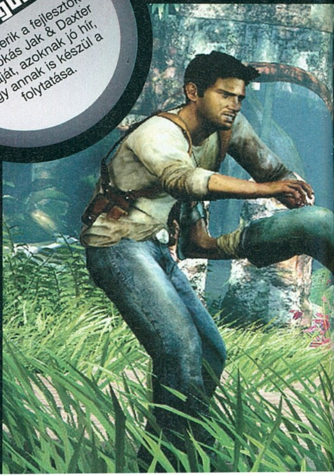
Az Uncharted személyében a műfajnak új királya született. A Naughty Dog bebizonyította, hogy a méltán népszerű és elismert Jak & Daxter sorozat után is van élet (persze ettől még gőzerővel fejlesztik az új Jaket). A gyönyörű és rendkívül hangulatos játék döbbenetes összképet fest. Belekötni persze lehetne (a harcrendszer legfeljebb közepes), de igazából nincs értelme: az egész úgy jó, ahogy van. Ha lehetőséged van rá, szerezd be, ha nincs saját PS3-ad, kérj egyet kölcsön. Ezért a játékért, bizton állíthatom, mindenképpen megéri!

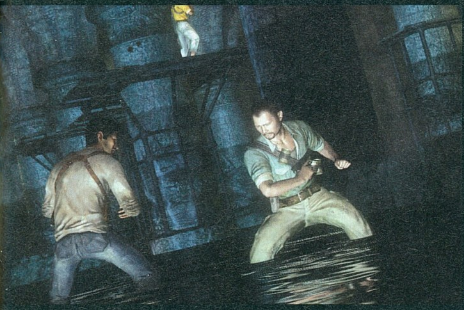


A NAGY dobás

A következő nagy PS3 játék minden bizonnyal a tavasszal érkező Metal Gear Solid 4 lesz, mely eszelős látványvilágával, őrült ellenfeleivel és megannyi új trükkjével (irányítható felderítő-robot, predator-ruha) már előre lenyűgözött minket.

pc guru: Akik ismerik a fejlesztők igen mókás Jak & Daxter szériáját, azoknak jó hír, hogy annak is készül a folytatása.





pc guru

AMI JÓ
Gyönyörű képi világ, filmszerű történetmesélés

ÉS AMI NEM...
A harcrendszer jóindulattal is csak közepes

GRAFIKA	09	A PS3 eddigi legszebb darabja
HANG	10	Telitalálat szinkron és zene
JÁTSZHATÓSÁG	09	Majdnem tökéletes
ÉLETTARTAM	08	8-10 óra feszült iramú kaland!

ÖSSZEGZÉS: Az Uncharted nagyszerű játék. Látszik rajta, hogy a készítők mindent tudásukat beleadták. Az első igazán komoly érv a PlayStation 3 vásárlása mellett! A következő durranásra azonban sajnos hónapokat kell várni, de megéri, hiszen jön az új Metal Gear!

INDEX: 95%

pc guru

INFO

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ TRI-CRESCENDO
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

ETERNAL SONATA

MESEVILÁG GYERMEKLELKŰEKNEK

A japán stílusú szerepjátékok PC-n egyáltalán nem divatosak, pedig történetmesélést, addiktív, tápolós játékmenetet tekintve minden nyugati designer bőven meríthetne belőlük ötleteket. Persze akit kapásból kiborítanak a 14 éves, nagy szemű hősök, akik rengeteg lelkizés közepette megmentik a világot, azokat vélhetően az Eternal Sonata sem fogja felizgatni – mindenki máshoz szól azonban a cikk: igencsak érdemes kipróbálni ezt a tipikusan japán kalandot!

CHOPIN ÁLMA

Az eredeti japán cím – Chopin's Dream – sokkal kifejezőbb, és előrevetíti, hogy ez hangulatát, világát tekintve bizony nem egy hétköznapi mese. Az intro (ez minimum 15 perc hosszú...) lassan bevezet minket a játéknak otthont adó világba – egy gyönyörű, zölden ragyogó erdős vidék ez, ahol boldogan él mindenki. Vagy nem, hiszen ekkor nem lenne játék – a Sonata első fejezetéből kiderül, hogy egy nagyravágyó, kapzsi gróf kavarja a dolgokat, aki a harácsolás érdekében még arra is hajlandó, hogy saját alattvalóit a nekik eladott varázsporral zombiszerű lénnyé változtassa (a por alapvetően gyógyszer, de ha az ember rászokik – és rászokik! –, akkor előbb utóbb ilyen sötét lénnyé változik; a drog rossz, értem?).

Ez az alapsztori persze még nem késztet elismerő csettintésre, a nagy csavar ott jön, hogy ez a világ a 39 évesen Párizsban haldokló nagy zeneszerző, Frédéric Chopin álmában létezik csupán. A lengyel származású Chopin halálos ágyán kerül át ebbe a fantáziavilágba, ahol ugyan minden idegen, rengeteg mindent mégis az ő élete, az ő művei ihlettek. Természetesen a játék zenéje is chopeni alapokon nyugszik, bár néhány helyen ezt Motoi Sakuraba (az egyik legnépszerűbb japán játék-zeneszerző) megcsavarta.

Az Eternal Sonata az utóbbi idők legbékésebb, legnyugodtabb hangulatú játéka

CHOPIN SZINTET LÉP

Chopin nem csak a világ megálmodójaként tűnik fel, de játszható karakter is egyben, a sztori egyik fő alakja. Amikor átkerül ebbe a világba, szinte azonnal összefut egy Polka nevű (szinte az összes karakter, speciális támadás és helyszín neve zenei ihletésű) fiatal lánykával, illetve Allegrettóval és Beattel, egy fiatal testvérpárral. Az első fejezet végére összeáll a csapat, és elindulnak a legfőbb úr kastélyához, méghozzá azért, hogy adócsökkentést harcoljanak ki (a játékban elég sok ilyen szociális jellegű utalás, motiváció van, ami eleinte kissé furcsa volt...). Persze a dolog nem megy ilyen egyszerűen, többek között egy lázadó szervezetbe is belépünk, sőt, egy ízben kétfelé szakad a nyolcfősre duzzadt alakulat, és külön utakat jár majd be a két csapat.

A fejlődést a lehető legegyszerűbbre vették: a leölt szörnyekért XP jár, ez előbb-utóbb szintlépéshez vezet, attól meg nő a HP-nk és négy

Ha behúzódunk a szörnyek árnyékába, megváltoznak harci képességeink

képességünk. Ezen felül fegyvert és páncélt cserélhetünk a karaktereinken, tehát Diablo, vagy mondjuk Final Fantasy-szerű rendszerekre nem kell számítani.

CHOPIN KÉTEZRET SEBEZ

Ami a hangulat és a megvalósítás mellett kiemeli a játékot a hasonló RPG-k közül, az a harcrendszer. Ugyan nem túl bonyolult, mégis rengeteg lehetőséget kínál. Csatánál (random harcok nincsenek, akivel nem akarunk megütközni, azt kikerülhetjük a világtérképen) a kép átvált egy kis kör alakú terepre, és felállnak egymással szemben a jó és a rossz erői, majd a gyorsaság tulajdonság alapján következnek a fordulók. Eddig megszokott a dolog, most jön azonban a különlegesség: nem egy menüből kell parancsokat kiadni, hanem nekünk kell ellenfelet keresni, és ráhúzni néhányat a hátára nagy léccel (illetve sétapálcával, esernyővel, vagy a nyolc éves March esetében gyűrűvel). Öt másodpercünk van a cselekvésre, ennyi idő alatt kell ütni, lőni, illetve varázsolni.

A dolgot még néhány kis rendszer dobja fel: például az, hogy árnyékban karakterünk teljesen másra képes, mint fényben – azaz más lesz a különleges képességünk (például Polka fényben gyógyít, árnyékból sebez). A szörnyek is hasonlóképpen változnak, sőt, némelyikük alakot is vált, az egyik korai lény például ártalmatlan kis gömböcből a sötétben batár nagy bogyóvá alakul. Az is megjegyzendő, hogy az alap támadások ismételgetésével echónak nevezett pontokat gyűjtünk, és ezekből minél több van, annál durvább lesz a következő speciális képesség hatása.

CHOPIN JÓL NÉZ KI

Az Eternal Sonata varázslatosan néz ki – ugyan néhány kép talán rajzolt átvezető jelenetnek tűnik, de nem, ez maga a játék. A karakterek ilyen bájosak és kidolgozottak, a helyszínek is ilyen színesek, részletesek – minket elvarázsolt a Sonata ilyen téren is. Igaz, a játékmenet lehetne egy kicsit változatosabb (Chopin-alkotások összegyűjtésén és eljátszásán kívül nincsenek például mellékküldetések), és annak is örültem volna, ha több szörnytípus van (a főellenfeleket leszámítva 15-nél sincs több), de a hangulat mindenért kárpótolt.

Az Eternal Sonata nem az adrenalinfröcsögést kedvelőknek készült, hosszú átvezető jelenetei és gyermeki karakterei biztosan nem mindenkit fognak meg. Akinek tápolni van kedve, az inkább a Blue Dragonnal próbálkozzon, akinek azonban szimpatikus egy ilyen kedves utazás, az bátran tegyen próbát az Eternal Sonatával is.

A kép előterében a nyolcéves ikerlányok, akik maguk is világmegmentő hősök

A MÁSIK RPG

Az Eternal Sonata mellett mostanában egy másik japán szerepjátékkal is szórakozhat, aki ilyesmire vágyik. Ez a Blue Dragon, melyet néhány rendkívül híres ember álmodott meg. A karakterekért (gyerekek persze ők is) a Dragon Ballokat megalkotó Akira Toriyama felelős, a sztoriért pedig a Final Fantasy VII-tel Grath személyes hősévé vált Hironobu Sakaguchi. A játék sokkal nagyobb ívű, tápolósabb kaland, mint az Eternal Sonata, 40-50 órába biztos beletelik a végső ellenség elérése. Igaz, a sztori csak később indul be, de a végére igen jó lesz!

pc guru

AMI JÓ
Gyönyörű, bájos mese

ÉS AMI NEM...
Extra tartalom nem sok van benne

GRAFIKA	09	Mesés, minden értelemben
HANG	10	Klasszikus dallamok, kicsit megbolondítva
JÁTSZHATÓSÁG	08	20 óra körül van egy menet
ÉLETTARTAM	08	Remek harcrendszer

ÖSSZEGZÉS: Teljesen egyedi hangulatú RPG, lassan hömpölygő sztorival és kiválóan megtervezett harcrendszerrel. A zenék fantasztikusak, a grafika pedig varázslatos, mintha csak egy rajzfilmet néznénk – amire a kissé naiv, de még bőven kedvelhető hősök rá is tesznek egy lapáttal.

INDEX: 90%

pc guru

info

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AM-2
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 2 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

VIRTUA FIGHTER 5

Senkinek az agysejtjeit nem sérteném meg azzal, hogy elmesélem az ötödik Virtua Fighter háttértörténetét – már csak azért sem, mert a lényeg nem ezen van. Hanem azon, hogy két játékos, illetve 17 karakter csépeli egymást kontrollerszakadtáig, méghozzá a legösszetettebb verekedési rendszer segítségével, amit ember csak megalkotott.

Ez nem Dead or Alive, vagy Tekken, itt nem lehet kétféle rúgás és egy vad kombó kitanulásával péppé verni mindenkit, itt a dobások, védések. ellentámadások ismerete a kulcs. Mind a 17 karakter eltérő stílusban küzd, mindet külön ki kell tanulni, és bárkivel megverhető bárki. Vagy, ha saját tapasztalatunkat akarjuk megosztani: bárkivel könnyedén le lehet győzni a mi kedvenceinket. Igen, az online módot a mazochisták számára találták ki: nem számít mennyire jó vagy, hogy milyen könnyen vered le a haverjaidat a hétvégi minibajnokságban, mindig van fenn a neten egy japán vagy amerikai srác, aki külön VF5 kontrollerrel nyomja, jobb a netkapcsolata és megmutatja neked, hogy milyen az, amikor valaki küzdősportban elvégzi a mindentudás egyetemét.

Ez az online mód az X360-as verzió újítása a korábbi PS3-ashoz ké-pest – néhány mozgás átalakításával együtt –, minden más (a csodásan animált karakterek és a csalódást keltő pályák, valamint a változatos játékmódok) maradt a régi. Ami persze cseppet sem rossz...

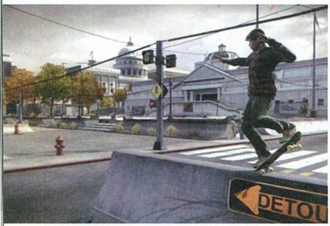
pc guru

Végre a neten keresztül is megverethetjük magunkat! Persze ha ez nem tetszik, órák százait töltheted el a gép vagy haverjaid ellen küzdve, feltápolva karaktered kinézetét a rengeteg megvehető kiegészítővel.

85%

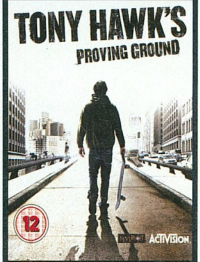
TONY HAWK'S PROVING GROUND

1999 óta a deszkás Tony Hawk az extrémsport-játékok koronázott királya, és az évek során az Activision egyik legbiztosabb támaszává nőtte ki magát. Az idők azonban változnak, és ez éppen idén hozta el a véget szegény Sólyom számára – ugyanis hiába dolgozott ki néhány változtatást a kilenc éve a sorozaton dolgozó Neversoft, az előző számunkban tesztelt Skate újonc létére is sokkal jobb lett nála.



Köszönhető ez annak, hogy minden jó ötlet a megvalósításon bizony pofára esik. Ezúttal három játékstílust kapunk, ami három különböző feladatcsoportot takar. Vannak a fotózásra, versenyekre koncentráló profik, az állatkodós (lásd: Jackass) hardcore fickók, illetve a riggernek nevezett pályaépítők, akik kismillió cuccot pakolhatnak le a pályákra – milyen kár, hogy ez a „pályaszerkesztő" használhatatlanul ócska lett. Most már minden trükkfajtánál lehetséges a Nail the Trick megoldás (az előző részt nem ismerőknek: egy gombnyomásra lelassul az idő, és gombnyomkodás helyett az analóg karokkal trükközhetünk), csak az a baj, hogy ezeknél a kamera abszolút keresztbe tesz a trükközésnek (pontosabban a landolásnak). A három keleti parti város egész jól néz ki, ám az átvezető jelenetek minden eddiginél gyászosabbak. A YouTube-generációnak megalkotott visszajátszás-szerkesztő is jó ötlet, de nem éppen kontrollerbarát a megvalósítás.

pc guru



info

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 8 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

pc guru

Alapvetően nem rossz játék az új Tony Hawk, de a Skate mellett nem tud labdába rúgni. Talán most már ki lehetne hagyni egy évet, és az alapoktól nekiállni egy megújult Tony Hawknak...

75%

1.

2.

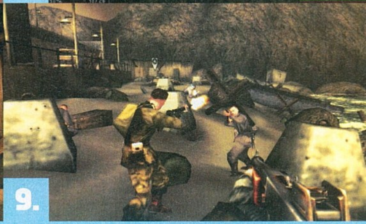
3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

PSP ÁRADAT

Mivel sokan kértétek, így a konzolszekcióban mostantól helyet szorítunk a PSP-nek is. Persze a helyszűke miatt nem tudunk minden játékra kitérni, külön előzeteseket és teszteket készíteni, így most egy kis ömlesztett kedvcsinálót raktunk össze az ősz és a tél legnagyobb PSP-s újdonságaiból.

A sort nyissuk kedvenc kézikonzolos műfajunkkal, a taktikai RPG-kkel – e téren óriási a felhozatal, és a minőség is. A Final Fantasy Tactics (1.) felújított verziója hozza a nagy kedvenc csodás hangulatát, de tök ugyanebben a stílusban készült a sokkal szebb, videókkal telezsúfolt Jeanne D'arc (2.) is. Történelemhűséget nem kell várni, viszont a „mangásított" francia hadvezérlány még sosem volt ilyen szexi... Meg kell emlékeznünk a Disgaea PSP-s verziójáról (3.), amely egy teljesen őrült, démonokkal és egyéb fura lényekkel teli világba visz minket, száz óra erejéig. Aki a sci-fit szereti (az rossz ember nem lehet), annak a Warhammer 40K univerzumba kalauzoló Squad Command (4.) ajánlott, melyben széttéphetünk pár orkot és káoszgárdistát.

Egykor a PSP tulajdonképpen versenyjátékmasina volt, mostanra viszont hiány alakult ki e téren – csak az új WipEout, a Pulse (5.) tartja a frontot. Mi kipróbáltuk, és jó nehéznek találtuk – vagy csak mi szoktunk el ettől a tempótól... Egy másik nagy PlayStation-széria is visszatér, a SOCOM a Tactical Strike (6.) nevű epizóddal – ez nem a hagyományos lövöldözős stílust képviseli, hanem körökre osztott stratégiai játék lett; ez elsőre kicsit furcsa, de a játék maga egyáltalán nem rossz! Japán idei nagy slágere a Crisis Core (7.) volt, egy Final Fantasy VII melléksszál, ami messze-messze a leglátványosabb PSP-játék; a 15 milliós (nem jen, dollár!) fejlesztési költség megtette hatását... Sajnos erre még várni kell fél évet, mint ahogy az új, kézi God of War (8.) sem jelenik meg március előtt – pedig aztán az is bivalyul néz ki!

A Sony kézikonzoljára végre megfelelő mennyiségben jönnek a remek játékok!

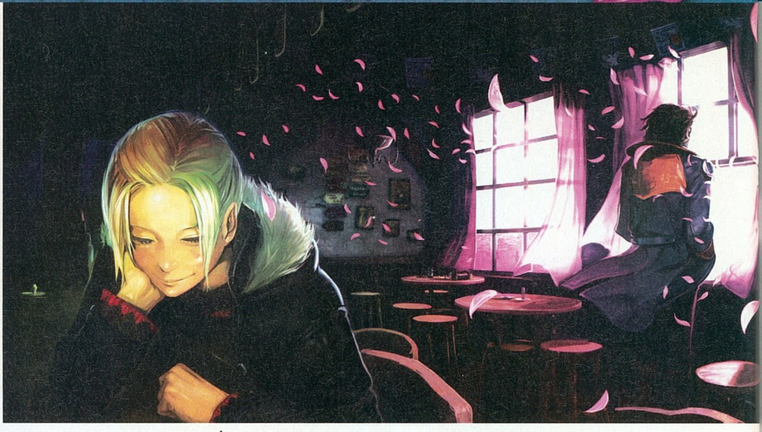
Felsorolás-szinten még néhány jobban sikerült PSP-játék: a Medal of Honor Heroes 2 (9.) egy jól irányítható kis FPS lett, a Silent Hill Origins ugyan nem olyan félelmetes, mint „otthoni" társai, de így sem rossz. Az új Syphon Filter hozza elődeinek remek grafikáját és játékmenetét, tehát akinek szimpatikus egy akciódús, gyors Splinter Cell, bátran megveheti.

A Silent Hill a kis képernyőn nem képes úgy félelemben tartani minket, mint nagy testvérei

pc guru

INFO

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	GAME REPUBLIC
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS



FOLKLORE

KELTA NÉPMESE, FELNŐTTEKNEK

Furcsa, szinte besorolhatatlan kategóriájú játék ez a Folklore, megtalálhatóak benne az akció, a kaland és a szerepjáték műfajok jellegzetességei, de ezek egyedi végeredményhez vezettek. Vegyük még ehhez hozzá, hogy a környezet elég mélyen a kelta mitológiában gyökeredzik, valamint, hogy két szereplő – olykor teljesen eltérő – nézőpontjából is átélhetjük az eseményeket, és máris nyilvánvaló, hogy igazán bejönni csak azoknak fog, akik vevők a némiképp elvont, különleges játékokra.

KÉT ÚT, KÉT VILÁG

A Folklore alapvetően két világban játszódik – egyfelől egy kis ír falucskában, mely szürke, esős, és úgy általában nem tűnik egy vidám helynek. A lakók általában kicsit őrültek (nem annyira, mint Silent Hill lakói, de azért itt sem százasak a népek…), és mindenkinek van valami titka is. Két karakter közül választhatunk, melyek külön utakat, átvezető jeleneteket és küldetéseket jelentenek. Az egyik egy fiatal lány, Ellen, aki rég elveszített anyjától kapott invitáló levelet, a másik pedig Keats, aki egy paranormális dolgokkal foglalkozó újság riportere.

Mikor leszáll az este, berobban a képbe a kelta mitológia, Samhainnal, Lughnasadh-dal, Cailleach-hal (érdemes ezeknek utána olvasni, az ősi kelta sztorik rendkívül érdekesek!), vagyis átkerülünk a másvilágba. Egyrészt megkapjuk a falunak a furcsa szellemekkel benépesített verzióját (különösen a kocsma van tele mókás arcokkal), másrészt pedig mentorunk segítségével beléphetünk a másvilágba.

Fő feladatunk persze mindkét világ rendjének visszaállítása lesz. A sztori egész jó, néhol komoly, néha vidámabb – nagy kár, hogy élvezni nem nagyon lehet, mert minden rendesen megtervezett, szinkronizált átvezető jelenetre vagy húsz teljesen néma, képregényszerű, vontatott „jelenet" jut.

AKCIÓBAN

A játékidő majd felét a másvilágban fogjuk eltölteni, itt jön be az akcióvonal, a harc a gonosz szellemekkel. Lényegében ellenfeleink lelkét kell kitépni (miután lesebeztük őket, a kontrollert kell rángatni), majd e megszerzett lelkeket használhatjuk harcban. Egyszerre négy ilyen szörnyeteg lehet bekapcsolva, de bármikor átszervezhetjük arzenálunkat. Van lény, aki véd, van, aki területre támad, de lesz minden klasszikus dolog is: villám, tűz, fagy, gyógyítás…

pc guru

AMI JÓ
A kelta mondavilág remek táptalaja a játéknak

ÉS AMI NEM...
Nem túl változatos

GRAFIKA	07	Néhol zseniális, máshol szürke
HANG	06	Sajnos rombolja a hangulatot
JÁTSZHATÓSÁG	08	Sokat tölt, máskülönben oké
ÉLETTARTAM	08	Hosszú kaland, kétszer is

ÖSSZEGZÉS: Különleges hangulatú, kalandelemekkel teli akciójáték – nem egy mainstream cucc, nem egy Uncharted jellegű instant klasszikus, viszont kellemes időtöltés. Ráadásul az akció sem rossz; mondjuk izgalmasabb, nehezebb azért lehetne, de a száznyi lélek összegyűjtése kellő változatosságot biztosít.

INDEX: 85%

BEAUTIFUL KATAMARI

Két részre bontanám a tesztet: először szólnék azokhoz, akik ismerik a sorozatot. A negyedik rész pont olyan, mint az eddigiek, tehát ha eddig is jól szórakoztál a katamari golyóval, most is sok mókában lesz részed, lehet megrendelni kintről, mert ide nem hozzák be.

Azoknak, akik nem tudják mi ez, következzen egy részletesebb bemutató: van egy ragacsos gömbünk, ezt kell az analóg karokkal tologatni. Az minden útjába kerülő, nála kisebb dolgot magához ragaszt, így válik egyre nagyobbá. Milliméteres szinten kezdünk, az egyik letölthető pályán pedig már bolygókat is felszedhetünk. Ennyi, a játék ennyiről szól: szedegetünk fel dolgokat, egyre többet, egyre nagyobbakat. Mindez a világ legelvontabb sztorijával van megspékelve (minden Világok Ura egy tenisz-szerszámával szétrombolta a téridőt, és csak mi hozhatjuk helyre az univerzumot), valamint egy stílusosan szögletes grafikai világgal és a világ legjobb (értsd: iszonyatosan elvadult) zenéivel. Fogadjunk, hogy nem fogott meg a leírás alapján a dolog... nincs mit tenni, ki kell próbálni!

Hogy akkor miért nem magasabb a pontszám? Mert a játék rövid, mert semmit nem változott az előző három rész óta, és mert az online játékmódok nem igazán addiktívak. De hol máshol lehet feltekerni juhokat és juhászt, felhőkarcolót és felhőket? Sehol...

pc guru

Őrült dologgyűjtögetős játék. Nem túl hosszú, nem túl tartalmas, de amíg kitart, addig élvezni fogjuk, az garantált. Ráadásul a szokásosnál olcsóbban jelent meg, úgyhogy hajrá!

75%

pc guru

INFO

KIADÓ	NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ	NAMCO BANDAI
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS
ONLINE	4 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

CRASH OF THE TITANS

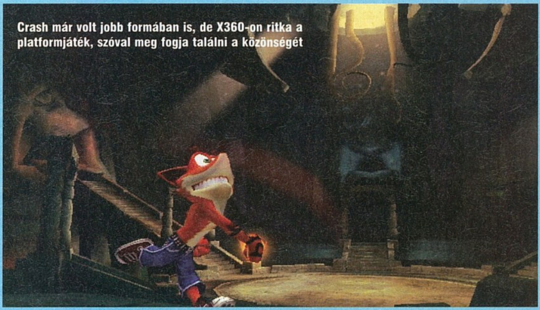
pc guru

INFO

KIADÓ	VIVENDI GAMES
FEJLESZTŐ	RADICAL
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS
ONLINE	NINCS

pc guru BRONZE

Crash, a rókaszerű borzszülemény legújabb kalandjai sok tekintetben szakít a klasszikus, ugrándozós-gyűjtögetős platformsorozat hagyományos elemeivel. Noha a történet vajmi keveset változott – ismét a kisebbségi komplexusban szenvedő Neo Cortex kívánja rabigába hajtani a világot –, a főgonoszig ezúttal új taktikát használva juthatunk el. Kalandozásaink a végső leszámolásig húsz szinten keresztül tartanak, melyekről száműzték az összes, a sorozat védjegyének számító gyémántot és rejtett ládikót. Helyette jött egy sokkalta harcedzettebb főhős, aki immár meg tud kapaszkodni peremek szélén, s többféle ütés-rúgáskombinációra is szert tett a klasszikus pörgés mellett. Azonban a legfőbb új képességünk mégis az ellenfeleink betörése lesz: miután kiütöttük a szörnyeket, a maszkunk segítségével átvehetjük felettük az uralmat, és nekihajthatjuk zsákmányunkat egykori társaiknak. Nagyjából ennyiben merül ki a lényegi változások sora, sokkalta nagyobb bunyó-orientáció van benne, mint ügyességi rész. Ám a manapság ritka platformer kínálat mellett egy kellemes darab, melyet akár egy gépen ketten is végig lehet püfölni, ha úgy tartja játékos kedvünk.



Crash már volt jobb formában is, de X360-on ritka a platformjáték, szóval meg fogja találni a közönségét

pc guru

A Naughty Dog által a világra hozott szépmúltú Crash-széria közepes folytatása. Kellemes darab, és bár X360-on a látvány elég gyér, könnyed üsd-vágd-nem-apád délutánokra jó választás lehet.

70%

A teljes árú játékok mellett igen hamar a kedvenceinkké nőtték ki magukat a nextgen konzolok online hálózatáról letölthető kisebb programok, melyek alacsony áruk ellenére olykor 10-20 órányi kiváló szórakozást nyújtanak. Ráadásul ez mindenkinek nagy üzlet, a játékosok ugye olcsón szereznek játékokat (az Xbox 360 hálózatán MS-pontban kell fizetni, a standarddá vált 800 pont jelenleg 2200-2300 forint körül van), a fejlesztők hatalmas közönségnek, szállítási, csomagolási gondok nélkül teríthetik a játékokat, a platformtulajdonosok pedig zérus munkával kapnak jutalékot. Ráadásul a verseny egyre durvul: PS3-on PS1-es játékokat lehet letölteni, decembertől pedig X360-on is le lehet szedni eredeti Xboxra megjelent játékokat, például a Halot, a Fable-t, vagy a remek Crimson Skies-t!

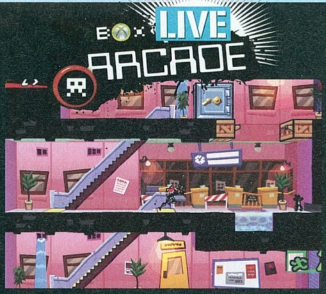
pc guru

INFO

KIADÓ TAITO
FEJLESZTŐ TAITO
ÁRA 800 MS PONT

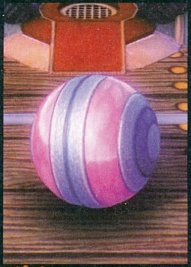
08/10

EXIT



Az Exit egy remek kis PSP-játék volt tavalyról, melyet most – a grafikát és a szokásos toplistákat leszámítva – teljes egészében átírtak X360-ra. Ez azoknak, akik anno végigtolták az eredetit, azt jelenti, hogy nem éri meg beruházni rá, hiszen az Exit nem egy túl sokszor végigjátszható kaland. Mindenki más azonban kiválóan fog szórakozni, merthogy az Exit első alkalommal csodás kis program – sőt, a kis jelzőt el is lehet felejteni, hiszen 120 szintjével (melyek mondjuk ritkán hosszabbak 5-10 percnél) sokáig le fog kötni. Főhősünk a stílusosan megrajzolt Mr. ESC, aki puszta szívjóságból embereket ment ki mindenféle katasztrófasújtotta területről. Igaz, a mozgásrepertoárja kicsit fapados, ugyanis egy apró ugráson kívül legfeljebb tárgyakat tud használni. A poroltóval tüzeket szüntethetünk meg, a létrákat arrébb huzigálhatjuk, a csákánnyal elbonthatjuk a sziklákat és így tovább. A másik trükk a kimentett túlélők felhasználása – őket is el kell vinni a kijáratig (időre), de a gyerekek például szűk járatokba is be tudnak mászni (például egy gomb megnyomásáért), a dagik meg, akiket ugyan csak ketten tudnak feltolni a magasabb részekre, képesek a nagyobb akadályokat is arrébb gördíteni. Mintha csak a Lost Vikings térne vissza egy kicsit átalakított formában – remek logikai játék, de a PSP-s első részhez képest semmi újat nem hoz.

SWITCHBall



INFO

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ ATOMIC ELBOW
ÁRA 800 MS PONT

08/10

A Switchball szinte a semmiből tűnt elő, ám hamar megkedveltük ezt a kis ügyességi-logikai játékot, melyben nincs akció, szerencsére sztori sem, de agyunkat bizony alaposan próbára teszi. A feladat minden szinten egyszerű: minél gyorsabban eljutni a 30 pálya legvégére. A trükköt a helyszínek jelentik, vagyis a különféle akadályok, melyek leküzdéséhez a milliméterpontos mozdulatok mellett gömbünk alakváltó képességére lesz szükség. Először fémmé változhatunk, amivel ventillátorok előtt lehet elmenni, vagy dobozokat arrébblökni. Aztán jön a lufimód, amellyel kicsit tudunk lebegni, no meg a vászonborításon is átgurulhatunk. És végül a powerball üzemmód, mellyel speciális extrákat kaphatunk, például ugrani lehet, vagy vonzódni a mágneshez (a fémverziót ezek fura módon „megölik"). A viszonylag kevés lehetőség ellenére a pályaszerkesztők zseniális kihívásokat raktak össze, szóval nem fogunk könnyen végiggurulni a szinteken, az öt világ minimum ugyanennyi óra játékidőt jelent, és akkor még ott van a kétféle multiplayer (más pályákon!), a versengésre ösztönző toplisták, illetve az éremvadászat, a teljesítési idő függvényében.

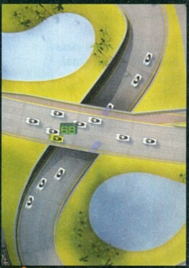
XBOX LIVE ARCADE

BATTLESTAR GALACTICA
Vivendi/Auran/800 MS pont
Satnya lövöldözős akciójáték két dimenzióban, mely még a sorozat rajongóit sem fogja megnyerni magának.

SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE
Empire/Bitmap Brothers/800 MS pont
Az 1988-as Amiga-játék remake-je, opcionálisan ocsmány 3D-s grafikával. Sajnos nagyon megöregedett...

EVERY EXTENDED EXTRA
Microsoft/Q?/800 MS pont
Láncreakciókat kell építenünk, méghozzá önmagunk felrobbantásával. Őrült koncepció, taktikus játékmenet!

PIXELJUNK Racers



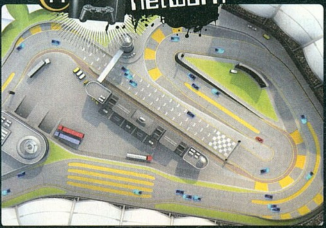
INFO

KIADÓ Q-GAMES
FEJLESZTŐ Q-GAMES
ÁRA 8 EURO

06/10

A képek alapján egy klassz felülnézetes versenyjátéknak tűnhet a PixelJunk Racers, pedig valójában egy kicsit másról van szó. Kezdjük azzal, hogy nem fogunk direktben kormányozni, csak a sávváltásra van lehetőségünk, azt is csak egyenként – még szerencse, hogy gyorsítani meg fékezni lehet... A mutatványok sem mindig a cél mielőbbi elérését tűzik ki célul, van például, amikor X autót kell leelőzni, vagy éppen autónkat felgyújtani a célvonalnál. Sajnos hiába van rengeteg játékmód, azok hamar unalmasak lesznek, főként azért, mert a pályák bizony nem túl változatosak. Ám ami a legszomorúbb, nincs online megméretetés, csak egy gépen lehet többen játszani – ez azért elég fapados megoldás így 2007 vége felé... De ezt a jelzőt akár a grafikára is rásüthetném, hiszen az sem egy tömör gyönyör – a fejlesztők szerint ez stílusos, szerintem meg kicsit a lustaság eredménye. Szóval elméletben talán jól hangzott a PixelJunk Racers, de a megvalósítás bizony komoly kívánnivalókat hagy maga után – és azt sem hiszem, hogy a PixelJunk Monsters című, már teljes értékűnek szánt PS3-as verzió majd megváltja a világot...

PlayStation network



BELKIN n52te Speedpad

írta · *Galopp, Kremo*

A Belkin egy kifejezetten hardcore gamerek számára készült kiegészítő billentyűzetet mutatott be, amely – állításuk szerint – komoly előnyt jelent használójának FPS, MMORPG és RTS játékok alatt is.

A billentyűzeten 15 szabadon programozható gomb található, emellett egy 8 irányú hat kapcsoló (+ eltávolítható mini joystick) is helyet kapott rajta. A gombokhoz 3 különböző profil menthető el, amelyek között egyszerűen válthat a felhasználó. A hosszú idejű játékot egy állítható, puha csuklótámasz igyekszik kényelmesebbé tenni, aki már végignyomott néhány egész hétvégés LAN partit, az bizonyára nagyra fogja ezt értékelni. Az n52te talpán csúszásgátló gumitalpakat helyeztek el, így intenzív játék közben sem mozdul el az asztalon.

Mindenképp említést érdemel, hogy az n52te-hez a Razer is a nevét adja, lévén tőlük származik a Synapse fantázianévvel illetett fedélzeti memória, ami a plug and play képességeket, valamint a különböző felhasználói profilok tárolását szolgálja. A Razer közreműködésének tudatában pedig már az igencsak ismerősnek tűnő kékes háttérvilágítás sem meglepő...
Az n52te Speedpad Európában most novemberben kerül forgalomba, várható ára 70 euró, itthoni ára még nem ismert, de valószínűleg 18eFt körül lesz.

Precíziós fegyver kizárólag hardcore gamereknek

Zsebtévé

SANDISK Sansa Taketv

A mobilitás korát éljük. A korábban csak nagy és nehezen mozgatható eszközök rendre megjelennek mostanság apró és könnyen hordozható méretben és kialakításban. Legszembetűnőbben ez a változás a médialejátszók terén mutatkozik meg talán. A legkülönfélébb és legkülönösebb megoldások jellemzik ezt a szegmenst. Vegyük például a Sandisk új üdvöskéjét, a Sansa TakeTV-t.

A három részből álló eszköz lényegében egy kiterjesztett képességekkel bíró pendrive, hiszen e köré az eszköz köré épül a többi egység. A 4 és 8 GB-os méretben kapható szerkezetet csak bedugjuk a – bármilyen operációs rendszerrel rendelkező – gépünkbe, és egyszerű másolással átvisszük rá a később nézni kívánt filmjeinket. A formátumot tekintve nincs sok megkötés: MPEG-4, XviD, DivX formátumcsalád lejátszására képes, támogatja a PAL és NTSC rendszereket, s egyedüli határ az, hogy legfeljebb 720x576 pixel felbontású, 7 Mbps bitrátájú videofolyamot kezel. Ha a másolással megvagyunk, egészen egyszerűen csak a tévénkhez kötött dokkolóállomásba illesztjük a memóriamodult, mely sztereó hangkimenettel, valamint S-video vagy kompozit videokimenettel rendelkezik. Ha ezzel megvagyunk, a korábban említett harmadik eszközzel, jelesül a mellékelt távirányítóval már indíthatjuk is a lejátszást. Kiegészítő szolgáltatásként a cég béta állapotában lévő Fanfare weboldalról tévéműsorokat is letölthetünk készülékükre. A sajnálatosan zene és fotótámogatással nem rendelkező lejátszót – kapacitástól függően – 100, illetve 150 dollárért vásárolhatjuk meg.

Svédszerenád

SAMSUNG-BANG & OLUFSEN Serenata

A Samsung a zenei és design téren nagy múlttal és tapasztalattal rendelkező Bang & Olufsen céggel együtt alkotta meg új mobilját, mely a Serenata névre hallgat. (Persze Samsung berkeken belül a SGH-F310 elnevezést használhatják sűrűbben.)

A telefon nem elsősorban a kommunikációra van tervezve, bár ezen a téren sem kell szégyenkeznie, hiszen a háromnormás GSM modul a 3G és a HSDPA rendszerekkel is elboldogul.

Mégis az elsődleges elképzelés a nagy hanghűségű zenei lejátszás. A David Lewis nevével fémjelzett külső igen komoly zenei belsővel rendelkezik. A 4GB-os belső memóriába a Beoplayer elnevezésű szoftver segítségével másolhatunk zeneszámokat, melyeket vagy a beépített sztereó hangszórókon, vagy az Earset3 névre keresztelt fülhallgatón keresztül hallgathatjuk meg.

A 63 x 109.5 x 19.7mm méretű és 136gramm tömegű telefon 5cm-es képátlójú, 240x240pixel felbontású kijelzője közli a legfontosabb információkat a telefonáló partnerről, vagy az épp hallgatott zenéről. A felhasználói felület külön érdekessége a „PureMusic" üzemmód, mely bekapcsolásával a zenehallgatást helyezzük előtérbe, a telefon az üzeneteket némán fogadja, valamint a hívásokat azonnal a hangpostára irányítja.

A gyártók szerint a 1000 mAh kapacitású akkumulátorral 3óra beszélgetési időt, és 280óra készenléti időt érhetünk el.

A Serenata-t kifejezetten zenelejátszásra tenyésztették ki

5.1 sztereóban

PANASONIC rp-wf5500

Szeretnénk a házimozi-rendszerünk minden előnyét kihasználni, de a család többi tagját nem szeretnénk zavarni? Nehéz ügy. Az 5.1-es hangrendszerünket nem igazán hallgathatjuk, hiszen nincs olyan jól szigetelő füldugó, ami kényelmes és hatékony is lenne egyben. A sztereó fejhallgatónk pedig nem igazán adja vissza a moziélményt...

Nem kell csüggedni, van megoldás. A neve Panasonic RP-WF5500, ami egy 5.1 térhangzást biztosító fejhallgató – ez önmagában nem újdonság, de az mindjárt érdekesebben hangzik, ha azt is hozzátesszük, hogy vezeték nélküli eszközről van szó.

Az igencsak könnyednek mondható füles nem nyom többet 255 grammnál, így kényelmes viseletnek mondható. Egy feltöltéssel akkumulátorai 6 órán keresztül képesek működtetni az eszközt, ami bőven elég kell, hogy legyen, még a Gyűrűk Ura egyes részeinek megnézéséhez, vagy a Tekken 6 PS3-on történő végigjátszásához. Mert természetesen nem csak a házimozinkhoz, de konzolunkhoz is csatlakoztathatjuk a vezeték nélküli fülest, s 30méterről is élvezhetjük a Dolby Digital 5.1, DTS, és AAC formátumba kódolt hanganyagot. Japánban várhatóan november 20.-tól kerül forgalomba, az áráról azonban semminemű információt nem tudunk egyelőre.

A Panasonic új fejhallgatója egyaránt lehetővé teszi a vezetéknélküli technológia és a térhangzás előnyeinek kihasználását

Elektromos fotóalbum

SONY hdms-s1d

A Sony egy digitális fotóalbumot mutatott be, amely egy 80 GB-os merevlemezt használ a képek tárolására, ami a gyártó információi szerint mintegy 50000 nagyfelbontású fotó elraktározására alkalmas.

Az eszköz vinyójára számos módon felkerülhetnek a képek, e célra szolgálnak a különböző formátumú memóriakártyákat fogadó aljzatok. Emellett USB-n vagy Etherneten keresztül valamint CD-ről és DVD-ről is lehetséges az importálás. A képek később igény szerint ki is írhatók lemezre vagy visszamenthetők a memóriakártyákra.

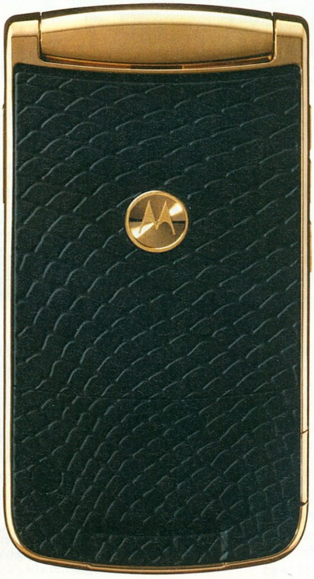
A képek feltöltése után a mellékelt távirányítóval lehetséges azok rendezése, rendszerezése. Ez kivitelezhető dátum vagy különböző események szerint. A készülék legfeljebb 3000 albumot tud egyszerre kezelni, ami szinte bizonyosan elegendő lesz a legvadabbul kattintgatóknak is. A rendezésen és a megjelenítésen kívül alapvető szerkesztő funkciók is rendelkezésre állnak, valamint a képek törölhetők vagy elforgathatók.

A képek vetítése zenei aláfestéssel is lehetséges, ehhez az előre feltöltött zenék mellett legfeljebb 5 saját számot használhatunk. A készülék képes felismerni az arcokat a képeken, ez akkor lehet fontos, ha olyan áttűnéseket használunk a slideshowknál, amelyek az arcok kiemelésére fókuszálnak. A kor követelményeinek megfelelően a HDMS-S1D-t nem csak kompozit és komponens videokimenetekkel szerelték fel, hanem természetesen HDMI csatlakozóval is.

A Sony elektronikus fotóalbuma mintegy ötvenezer fénykép tárolására illetve megjelenítésére képes

MOTOROLA RAZR2 V8 Luxury Edition

A RAZR2 V8 Luxury Edition áráról egyelőre ugyan semmit sem tudunk, de el lehet képzelni, hogy a 18 karátos aranyberakások nem teszik kicsit sem olcsóvá a készüléket.



Mert bizony a 117gramm tömegű és 103 x 53 x 12mm méretű telefon a kígyóbőr-hatású borításon kívül 18-24 karátos aranyozott felületekkel is rendelkezik. A készülék presztízsét és a „vásárló mindenek előtt" érzést fokozandó az alap értékesítési csomag tartalmazza a cég H680 nevű bluetooth-headsetét is – természetesen hasonló kidolgozásban.

A mobiltelefon egyéb paraméterei megegyeznek a RAZR2 V8 2GB-os változatával. Egyetlen eltérés a két verzió között a képi témákban található, de talán érthető, hogy egy luxuskivitelű modellnél külön figyelmet fordítanak

arra, hogy a nagyméretű (2colos és 240x320pixel felbontású) külső kijelző színvilága harmonizáljon a borítással. Így azonban a négynormás készüléknek megmaradt két komolyabb szépséghibája, miszerint csak az EDGE sebességű adatátvitelre képes, a 3G-s rendszereket nem támogatja, valamint a beépített fixfókuszos kamerája maximum 2Mpixeles képeket és 176x144 pixeles felbontású videókat tud készíteni.

Mindettől függetlenül azért biztosan jól megnézik azt a tárgyalópartnert, aki ilyen kis kecsességgel telefonálgat...

A nemtelefon

NOKIA n810

A Nokia N810-ről elég nehéz meghatározni, milyen eszközről van szó, hiszen a Nokiától telefonokat szoktunk meg (no meg gumicsizmát, de az már régen volt), ez az eszköz azonban sok mindenre jó, csak épp telefonálni nem.

Hogy egészen pontosak legyünk, GSM-alapú kommunikációra nem képes, Wi-Fi modult viszont kapott, így VoIP alapú hívásokat bármikor kezdeményezhetünk, ha hotspotok közelében járunk. A 802.11b/g technológiájú wlanon és a 2.0 Bluetoothon kívül számítógépünkhöz USB-porton keresztül csatlakoztathatjuk. S ha már csatlakozók, megemlítenénk a 3,5mm-es fejhallgató aljzatot is.

A 4,13 colos kijelző felbontása a régi, vagyis 800x480 pixelnyi, melyeken 65 ezer különböző színt képes megjeleníteni.

A 400MHz-es processzor mellé 128MB DDR RAM és 256MB-nyi Flash memória társul, valamint teljes belső memóriája 2GB is lehet, ami microSDHC kártyával 8GB-ig bővíthető.

Operációs rendszere a Mameo Linuxra épül, s tartalmaz egy Mozilla-alapú böngészőt Ajax és Adobe Flash 9 támogatással. Az internetes böngészést és egyéb funkciókat is segítendő már nem csak a képernyőbillentyűzetre kell támaszkodnunk, hiszen a tervezőknek hála kapott egy lecsúsztatható billentyűzetet is.

Említést kell még tennünk a készülékbe integrált GPS-vevőről, melyet az előre telepített térképszoftverhez tudunk használni.
A várhatóan már novemberben a boltok polcaira kerülő internet tábla ára előreláthatóan nettó 85 ezer forint körül fog mozogni.

AZ n810 hagyományos értelemben vett mobilhívásra nem alkalmas

Kristálykollekció

MSI PR200 Crystal collection

Az MSI új notebook családot mutatott be, amely a PR200 Crystal Collection fantázianevet kapta. Már a névből sejthető, hogy – engedve napjainak trendjének – a tervezők a belbecs mellett nagy hangsúlyt fektettek a megjelenésre is.

A gép lelke egy Intel Core 2 Duo proci, GM965 chipsettel megtámogatva. A kijelző 12,1 colos WXGA TFT, melyet a GMA X3100 vezérlő hajt meg, ami a videomemóriát – az integrált VGA-knál megszokott módon – a rendszermemóriából sajátítja ki magának. Memóriából alapkiépítésben 512MB-ot vagy 1GB kapunk, ami 3GB-ig bővíthető, míg merevlemezből legfeljebb 250GB-os SATA példány kerülhet a konfigba.

A kommunikációhoz többek között 1,3 megapixeles webkanera és irányított érzékenységű mikrofon is helyet kap a notebookban, a kimenetek között pedig HDMI csatlakozót is találunk. Fentiek mellett említést érdemel még a beépített digitális TV tuner, a négy az egyben kártyaolvasó és a géphez stílusban tökéletesen passzoló egyedi egér. A nagyobb biztonság érdekében a PR200 sorozat tagjait ujjlenyomat olvasóval is ellátják.

A Crystal Collection tagjain óhatatlanul megakad az ember szeme

ASUS EN8800GT/G/HTDP/512M

A SmartDoctorral 10%-kal gyorsabb a grafika!

Élethű csatatéri jelenetek a Company of Heroes: Opposing Fronts játékkal

Több jó minőségű grafikus kártyát is találunk a piacon, de ha igazán különlegesre vágyunk, érdemes elgondolkozni egy új ASUS EN8800GT/G/HTDP/512M kártyán. A grafikus kártya ugyanis támogatja a legújabb NVIDIA grafikus processzort, a GeForce 8800GT-t, és kialakításának köszönhetően a sokoldalú DirectX 10-es játékokat. A legjobb minőséget kínálja a multimédiás tartalmak lejátszásához, miközben a 65 nm-es új processzornak köszönhetően energiatakarékosan működik. Az ASUS EN8800GT/G/HTDP/512M kártya mellé a legújabb DX10 játékot a Company of Heroes: Opposing Fronts-ot mellékelték.

A grafikus processzor órajele felhúzható a SmartDoctorral

Az EN880GT/G/HTDP/512M grafikus kártya különleges funkciót tartogat számunkra: a SmartDoctort. Ez egy olyan tuningalkalmazás, melynek segítségével finomra hangolhatjuk a grafikus processzor órajelét, hogy egyedülálló teljesítményt érhessünk el a BIOS újrabootolása vagy frissítése nélkül. Az alkalmazás segítségével a shaderek és a processzor órajele egymástól függetlenül tuningolható, így lenyűgöző teljesítményben és még élvezhetőbb játékélményben lesz részünk.

A legnépszerűbb DX10 játék a csomagban: Company of Heroes: Opposing Fronts

A legújabb stratégiai játékkal, a Company of Heroes-zal valódi küzdelembe kóstolhatunk bele. A Company of Heroes: Opposing Fronts játékkal egy egyedülállóan valósághű, sötét és brutális háború résztvevői lehetünk. Az élményt fokozzák a még jobb fényeffektek, a komoly feladatok, a járművek és az ellenség továbbfejlesztett mesterséges intelligenciája és az élethű fizikai és időjárási viszonyok. A játék új dimenziót nyit a valós idejű stratégiai játékok terén. Az EN8800GT termékcsalád teljesítményével minden grafikus megoldás tökéletesen megjeleníthető, melyet a játék kínál.

Ultragyors adatátvitel a PCI Express 2.0-val

A szakadozás és torzulás nélküli grafika még élethűbbé teszi a játékot, ebben pedig az EN8800GT/G/HTDP/512M kártyánál nincs hiány, ugyanis a benne rejlő PCI Express és PCI Express 2.0 támogatás kétszeres adatátviteli sebességet és 512 MB beépített memóriát kínál, melyekkel a játékok és filmek még nagyobb élményt nyújtanak.

Fizetett hirdetés

GeForce 8800GT

EGY, AKI MINDENT VISZ

írta · Horváth Patrik

Az nVidia a hónap elején dobta piacra középkategóriásnak szánt videokártyáját, amely annyira jól sikerült, hogy az itthoni raktárkészletek gyakorlatilag folyamatosan kiürülnek, úgy látszik megérkezett a „2007-es év Ti4200"-a.

PG92 magra épülő, több mint 740 millió tranzisztort tartalmazó chip két legfontosabb újítása, hogy immáron 65 nm-es gyártástechnológiával készül, illetve tartalmazza az eddig csak alsó- és alsóközép-kategóriában szolgálatot teljesítő VP2 hardveres videogyorsító részt, amely a nagyfelbontású filmeknél (Blu-Ray, HD DVD, WMV HD, stb.) igencsak nagy terhet vesz le a processzor válláról. Ezen kívül ez az első PCI-Express 2.0 szabványnak megfelelő kártya, ami azt jelenti, hogy szintén erre a szabványra épülő alaplapoknál a kiegészítő tápcsatlakozót nem kell használni, hiszen a kártya megelégszik a maximálisan felvehető árammal.

ARCHITEKTÚRA

A 8800GT fontosabb ismertetőjelei a következők: 112 egységesített shader, amelyek 1500 MHz-en ketyegnek, a grafikus mag 600 MHz-en dolgozik, a 256 vagy 512 MB GDDR3-mas memória 1800 MHz-en 256 bites interfésszel zakatol, továbbá 16 textúrázó és 16 raszter egység felelős a pixelek előkészítéséért. A táblázatból jól látható, hogy ezek hogy viszonyulnak a házon belüli két riválishoz. Már a megjelenés előtt tudni lehetett, hogy a kártya kezes bárányként viselkedik, ha túlhajtásról van szó, ezért nem is lepődtünk meg, amikor megláttuk, hogy gyakorlatilag az összes gyártó kínál alapból tuningolt verziókat. Sőt, néhány cég (pl. a Zotac) a natúr 8800GT-ként árult VGA-t is már túlhajtva szállítja. Amiért itt vagyunk és kíváncsian várjuk a teszt végkimenetelét, az az ár, amely bruttó 60 ezer forint környéke (jelenleg, de várhatóan csökkenni fog hamarosan).

ELLENFELEK

Ellenfélként ennek megfelelően egy 320 MB-os GeForce 8800GTS-t és egy Radeon HD 2900Pro-t választottunk, hiszen ezek esnek pontosan ebbe az árkategóriába. Felső közelítésként pedig bevetettük a múltkori 8800GTX túlhajtott változatát. Ugyan a táblázatból nem derül ki, de teszteltük a legújabb játékdemókat is, ezekről majd a cikk végén számolunk be.

A tesztkonfiguráció a szokásos volt, ám az alaplapot kivételesen kicseréltük egy SLI-s megoldásra, lévén ilyen olcsó kártyát érdemes párba állítva is megvizsgálni, azonban mindössze egy példányra tudtuk rátenni a kezünket, ám ezzel is nagyon szerencsésnek mondhattuk magunkat...

> **“A kártya lényegében kezes bárányként viselkedik, ha túlhajtásról van szó?”**

TURBINA – BEÉPÍTVE

Bekapcsolás után valami eszméletlen nagy hangzavar csapta meg a fülünket, amely a videokártya felől jött. Szerencsére ez az elviselhetetlen állapot csak pár másodpercig tartott és a teszt során már nem kellett füldugókért rohannunk. A gyári hűtő légkavarója tehát hangos...nagyon hangos. Szerencsére mind 2D-ben, mind 3D-ben csendben teszi a dolgát, amely a hőmérsékleteken meg is látszik. Internetezés közben 60 fokot, Crysis alatt pedig több, mint 90 fokot mértünk egy zárt házban, ami már erősen súrolja a lélektani határokat és a legelszántabb játékosok biztonságérzetét is megingatja. Sajnos a 8800GTS-en és GTX-en szolgálatot teljesítő hűtőkkel szemben a GT-n egy egy kártyahelyet elfoglaló monstrum dolgozik, amely nem viszi ki a házból a felmelegedett levegőt, így érdemes azt oldalt egy rendszerhűtővel kitessékelni a kuckóból.

A TESZTEK

Tesztre az Asus EN8800GT-jét kaptuk meg, amelyet egészen 700(1750)/1900 MHz-ig sikerült túlhajtanunk a RivaTuner legújabb változatával. Ez az órajeltöbblet átlagosan 10% körüli teljesítménynövekedést jelentett, amelyet ér-

DEMÓK

A bevezetőben említettük, hogy egy apróbb kitérőt teszünk majd a nemrég megjelent demókkal kapcsolatban. Jelen számunkban fellelhető egy Crysis teljesítményteszt, így az ezzel kapcsolatos tapasztalatokért inkább érdemes azt elolvasni, itt csak annyit jegyeznénk meg, hogy magas felbontáson Medium-High vegyes grafikai beállítások mellett már játszhatónak bizonyult a Crytek FPS-e, amely a demó alapján sokakban generált VGA cserére ösztönző hajlamot.
A Timeshift demója remekül szaladt a kártyán még extra magas felbontásban is, kár, hogy a játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de a sebességgel nem volt gond.
A múlt hónapban érkezett Unreal Tournament 3 előzetes demója ugyan még nem kápráztatta el a nagyközönséget fergeteges grafikájával (hiszen a játékban csak közepes részletesség érhető el a fejlesztők szerint), ám a sebességgel már most látszik, hogy nem lesz gond. Talán még jobban is futott, mint a Timeshift, az akciódúsabb jelenetekben csak akkor tapasztaltunk lassulást, ha nagyon magas felbontásban próbáltuk irtani az ellenfelet.

Crysis - Medium-High beállítások mellett is játszhatónak bizonyult

Timshift - A demo a 8800GT-nek extra magas felbontás esetén sem okozott gondott

Unreal Tournament 3 - Már a demo alapján is látszik, hogy a sebességgel nem lesz gond

demes majd hozzászámolni az eredményekhez és utána mérlegelni.
Első tesztprogramunk a 3DMark06 volt, amelyben kizárólag a Shader Model 3.0-ás pontszámra voltunk kíváncsiak. Számítottunk rá, hogy a magas órajelen dolgozó nagyszámú shader egység meghozza gyümölcsét és ez így is történt, a tuningolt 8800GTX-től mindössze 400 ponttal maradt el az alapórajelen járó 8800GT, túlhajtás esetén ez a különbség eltűnt. A híresen jól szereplő Radeon HD 2900Prónak szintén volt félnivalója, gyakorlatilag csak tuningolva tudta utolérni a GT-t. A 8800GTS pedig sehol sem volt, túlhajtás ide vagy oda...
Következő kirándulásunk a vadnyugatra kalauzolt minket, ahol már várt ránk a Call Of Juarez benchmark. Ez a program tipikusan azok közé a DX10-es alkotások közé tartozik, ahol a se-

	GeForce 8800GT	GeForce 8800GTS	GeForce 8800GTX
Mag kódneve	G92	G80	G80
Gyártástechnológia	65 nm	90 nm	90 nm
Egységesített shaderek száma	112	96	128
Shaderek órajele	1500 MHz	1200 MHz	1350 MHz
Grafikus mag órajele	600 MHz	513 MHz	575 MHz
Memória mérete	256-512 MB	320-640 MB	768 MB
Memória órajele	1800 MHz	1600 MHz	1800 MHz
Memória interfész	256 bit	320 bit	384 bit
Memória sávszélesség	57,6 GB/s	64 GB/s	86,4 GB/s
Textúrázók (TMU) száma	16	24	32
Raszter (ROP) egyések száma	16	20	24
PCI-Express verzió	2.0	1.1	1.1
Hardveres videogyorsítás	VP2	VP1	VP1
Bruttó kiskereskedelmi ár*	60,000 Ft	62 000 - 86 000 Ft	120,000 Ft

*** Lapzártakor érvényes árak.**

A **Godzilla** olyan, mint egy mai politikus: romba dönti a várost.

Az **Armageddon** olyan, mint egy videoklip az amerikai himnuszhoz.

A Karib-tenger kalózai olyan, mint újra gyerekként kardozni faággal az árokparton.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...

VISSZA A FELADÓNAK

Meg nem erősített források szerint a Gainward fű alatt visszaküldött négyezer kártyát (8800GTS/8800GTX) az nVidiának, hogy gyújtsanak be velük téli estéken, mert ők ezek után soha az életben nem értékesítik őket, maximum veszteséggel. A lépés érthető és amennyiben a pletyka igaznak mondható, teljesen jogosan járt el a Gainward, hiszen partnerük gyakorlatilag borsot tört az orruk alá a G92-vel (8800GT), megnehezítve nem csak az ő, de a nagykereskedések helyzetét is. Részben ennek köszönhető a kiskerekben látható árcsökkenés, de ne dőljünk be nekik, a 8800GT számít jelenleg a legjobb vételnek. Tipikus példája ez annak, amikor egy cég saját magának csinál konkurenciát, persze ez legyen az ottani fejesek gondja, a vásárlók dörzsölhetik a tenyerüket.

besség teljesen másodlagos tényező, ez az eredményeken is meglátszik. A 8800GT-t se a GTS, se a túlhajtott Pro nem tudja befogni, ellenben a 8800GTX-nek alig-alig sikerül megszökni előle, átlag fps-ben nagyon közel vannak egymáshoz.

Tisztelegve Colin McRae emlékének természetesen futottunk pár kört a DiRT-ben, ahol a helyzet továbbra sem változott. A GT a GTX nyomában van, őt követi lemaradva a GTS és a Pro. Kezd érni az a bizonyos ajánlott vétel plecsni.

A PT Boats nevű DX10-es tesztprogram megint érdekes eredményeket hozott. 1920x1200-as felbontásban vélhetően elfogyott az 512 MB memória, ami azért lenne furcsa, mert a Crysisnek elég volt. Ezt leszámítva a GT ismét legyőzte ellenlábasát, a GTS-sel pedig nagyjából egy szinten teljesített. A GTX ezúttal alaposan meglépett előle.

Airborne-ban sikerült bosszút állni a GTS múltkori csúfos vereségéért a 8800GT-nek, így büszkén foglalhatta el ismét a második helyet, hátránya a GTX-hez képest minimálisnak mondható.

Az év legjobb stratégiai játéka címért harcba induló World In Conflictban sem változott az eredmény, így bátran kijelenthetjük, hogy a GeForce 8800GT legyőzte a saját árkategóriájában tanyázó két versenyzőt, amelyek közül az egyik a múlt hónapban sikeres próbálkozásnak kikiáltott Radeon HD 2900Pro. Hihetetlen hogy változik a számítástechnikai piac 30 nap alatt...

HARDVER TESZT

Az Asus EN8800GT videokártyát a Bird Computertől (www.birdpc.hu) kaptuk tesztelésre.

ÖSSZEGZÉS

Az értékelés előtt érdemes még megemlíteni, hogy a 8800GT nyákja inkább hasonlít a 7900GTX-ére, mintsem a 8800GTX-re, ennek megfelelően a jelenleg forgalomban lévő Zalman hűtési megoldások mind kompatibilisek a kártyával, rövid teszt erejéig kipróbáltuk a legújabb VF1000-es hűtőt, amellyel tuningolva sem sikerült elérnünk terhelés alatt a 65 fokot, amely igen jó eredménynek mondható. Amennyiben nem szimpatizálunk a Zalman céggel, úgy válogathatunk a Thermalright megoldásai közül is, hiszen megjelent a méltán sikeres HR-06 széria 8800GT-re passzoló variánsa is. Ha összegezzük a látottakat, akkor nyilvánvalóvá válik, hogy az nVidia a GeForce 8800GT-vel bankot robbantott. Teljesítménye már alapórajelen is a saját árkategóriájában található kártyák felett van, tuningolva pedig megközelíti a kétszer annyiba kerülő 8800GTX-et. Már ez elég lenne önmagában az átütő sikerhez, de ne felejtsük el a továbbfejlesztett 65 nm-es gyártástechnológiát, a GTX-nél rövidebb nyákot, a GTS-nél alacsonyabb fogyasztást és a vérszegény, de halk hűtést sem. Úgy néz ki, ha a napokban megjelent Radeon HD 3870 nem tépázza meg egy kicsit a GT szárnyait, akkor megvan a 2007-es év legjobb vételnek számító videokártyája.

	HD 2900Pro	8800GTS 320	8800GT 512	8800GTX-OC
Órajel (GPU/memória - effektív)	600/1600 MHz	500/1600 MHz	600/1800 MHz	612/2000 MHz
3DMark06 Shader Model 3.0 (pont)	4319	3743	4964	5197
Call Of Juarez (DX10)				
1024x768 High	30 (11,2)	18,8 (9,4)	34 (17,4)	36,5 (23,1)
Colin McRae: DiRT (DX9)				
1280x1024 Ultra	33	35	43	47
1280x1024 Ultra 4xAA	29	29	37	43
1920x1200 Ultra	24	26	31	36
MOH: Airborne (DX10)				
1920x1200 High	43	37	45	50
PT Boats: Knights of the sea (DX10)				
1024x768 High	33,1 (22,1)	N/A	47,4 (29,3)	57,2 (34,6)
1920x1200 High	19,3 (12,4)	10,5 (4,3)	8,5 (3,9)	45,1 (30,2)
World in Conflict				
1280x1024 Medium (DX9)	72 (41)	62 (36)	59 (26)	74 (39)
1680x1050 Very High (DX10) 4xAA 4xAF	7 (4)	4 (2)	21 (9)	29 (14)
Stranglehold (DX9)				
1920x1200 High	58	40	48	55

Zárójelben a futás során mért legalacsonyabb fps érték.

iPod touch

Touchdown

irta · Wombath

Hivatásos Apple-gyülölők azt mondják, iPodot csak a sznobok használnak, és kismillió más mp3-lejátszó létezik, ami olcsóbb, ugyanazt tudja, csak nincs rajtuk az almalogó. Most már akár rájuk is hagyhatjuk: az iPod-család legújabb tagjáért, a Touch-ért érdemes sznobnak lenni.

pc guru index

9/10

Az egész kütyü nincs egy centi vastag, és vadállati módon jól néz ki; egyébként pedig lényegében egyetlen hatalmas képernyő, egy szál plusz gombbal (azzal lehet bárhonnan elérni a főmenüt). A kijelző érintésérzékeny, az ujjunk maga a kurzor, puszta kézzel tudunk klikkelni, drag and droppolni, a legjobb pedig a zoomolás: ha a két ujjunkat távolítjuk egymástól, az a nagyítás, ha közelítjük, az a kicsinyítés. Plusz, ha vízszintesbe fordítjuk a kütyüt, az érzékeli, és engedelmesen beforgatja a képet, zseniális. A cucc könnyű (120 gramm), de masszívnak tűnik; bár nem kezdtem el földhöz vagdosni meg megkarcolni a kijelzőt. Állítólag elég ellenálló (a YouTube-on van egy rakás videó, amin borotvapengével meg biztosítótűvel kínozzák, de meg se kottyan neki). Karcolások helyett inkább az ujjlenyomatokkal lesz gondunk, amiket sehogyan nem lehet elkerülni – az érintőképernyő átka ugyebár...

Zenelejátszóként (és egy iPodnak mégiscsak ez lenne a fő funkciója) a Touch nagyjából ugyanazt tudja, mint a piacon levő csillió másik mp3-lejátszó. A hangminőség talán mintha jobb lett volna, mint a Shuffle-é, amivel összehasonlítgattam, de lehet, hogy ezt csak a lelkesedés mondatja velem. Brutális optikai tuning viszont a „cover flow" opció, amivel a lejátszó a felmásolt albumok borítóit rendezi szépen egymás mögé (már ha az iTunes-ról vettük azokat, vagy nagy trükkösen felmásoltuk a megfelelő borítóképeket), és lapozgathatunk közöttük az ujjunkkal bökődve a lemezeket.

Videó nézésre a 3,5 collos, 480*320 pixeles kijelző több mint elegendő, fényerővel is bírja, csak bírjuk mi is az összetapogatott képernyő megtisztogatását minden alkalom előtt. Képnézegetésre még jobb a Touch, itt a leglátványosabb a tapogatós irányítás: a képek kicsinyítése-nagyítása, a lapozgatásuk azonnal kézre áll. És még nincs vége, ugyanis wifin keresztül netezhetünk is a Touch-on, ilyenkor felhozhatunk egy virtuális billentyűzetet a kijelzőre, azon lehet gépelni. Magyar karakterkészlet persze nincs, puff neki. A böngésző (a Mac-ek szokásos browsere, a Safari) is messze áll a tökéletestől, flash-oldalakat például egyáltalán nem hajlandó megjeleníteni. Ettől eltekintve (és már megint a kicsinyítős-nagyítós-elforgatós technikáknak hála) nem felesleges mókusvakítás az internet-funkció, hanem határozottan használható.

Sajnos a cucc továbbra is csak az iTunes-on keresztül hajlandó a számítógéppel kommunikálni, nem másolhatunk fel rá csak úgy mp3-akat, hanem új playlistet kell készítenünk iTunes-ban, aztán azt szinkronizálni a Touch-ra. Videóknál külön kényelmetlenség, hogy saját formátumot használ a kütyü, aminek ugyan határozottan jó a képminősége, de míg átkódolja magának, nos... egy 40 perces Dr. House epizóddal nálam bő fél óráig küzdött a rendszer, mire a Touch számára emészthető állapotba hozta. Ja, és persze feliratokat sem tudunk a mozik alá barkácsolni, mint a Windows Media Playerénél.

A Touch papíron 22 óra zenehallgatást vagy 5 óra filmnézést bír egy feltöltéssel, és ez nem is költői túlzás: nálunk négy óra intenzív használat után kezdett el köhögni. Végül a legkellemetlenebb rész: az ár. A kisebb, nyolcgigás verzió 80-90 ezer forint között elérhető (a 16 gigás 120 körül) – illetve elérhetetlen, mert bár elvileg szeptember közepe óta kapható egész Európában, Magyarországra egyelőre nem nagyon jutott belőle. Drága, persze hogy az (de hát nem ezzel kezdtem az egész cikket?). Viszont ha a kezedbe akad, nagyon nehezen fogod tudni letenni.

Intel X38

írta · *Horváth Patrik*

Az Intel nemrég indította útjára legújabb felsőkategóriás chipsetét. Természetesen mi is kíváncsian vártuk, hogy kézbe kaparinthassuk az X38-at. Alább kiderül, hogy az új jövevény – jelen formájában – mit tud felmutatni az eddigi megoldásokkal szemben.

Még márciusban röppentek fel az első pletykák az év végén érkező X38-ról, amikor hivatalossá vált a Bearlake család érkezése. Akkor olyan dolgokat emeltek ki, mint a kizárólagosan DDR3-mas memóriák támogatása, a PCI-Express 2.0 interfész megjelenése vagy a Crossfire™ támogatás. Ezek nagy része teljesült is, csak nem úgy, ahogy azt eredetileg a cég elképzelte. Mostanra már világossá vált továbbá, hogy mind a P965, mint az NForce 6-os sorozat támogatja a 45 nm-es gyártástechnológiával érkező Core 2-es processzorokat, így a Bearlake exkluzivitásnak lőttek. Jöjjenek a részletek.

PCI-EXPRESS 2.0 ÉS A CROSSFIRE™ ESETE

Az X38 az első chipset a piacon, amely rendelkezik a PCI-Express szabvány legújabb változatának támogatásával. A pletykákkal ellentétben az x16-os foglalatból felvehető teljesítmény maradt 75W, mindössze a VGA fogyasztását maximalizálták 300W-ban (reméljük ezt soha nem fogjuk elérni). Akárcsak az i955X és az i975X, az X38 is támogatja a Crossfire™-t, melynek segítségével két erre alkalmas Radeon kártyát párba köthetünk, ráadásul mindkettőnek 16-16 szál jut a PCI-Express sávokból. Nem megerősített hírforrások szerint viszont ilyenkor az alaplap visszavált 1.1-es verzióra, amely annyit jelent, hogy a kommunikáció fele olyan sebességgel fog zajlani, mintha egyetlen kártyát használnánk. Ez önmagában nem gond, mert eddig ez volt a természetes, csak ciki, ha tényleg van valóságalapja (bár az SLI-vel szemben ez a lehetőség nem túl elterjedt).

> „Az X38 az első chipset, ami támogatja az új PCI-Express szabványt"

MEMÓRIA MIZÉRIÁK

Bő fél évvel ezelőtt mindenki szentül meg volt győződve róla, hogy az X38 kizárólag DDR3-mas memóriákat fog fogyasztani, természetesen a vásárlók aktivitása és az árak alakulása ezt is felborította. Történt ugyanis, hogy a DDR3-mas modulok irreálisan magas ára és a DDR2-es verziók pofátlanul barátságos árcímkéje miatt a cég nem hagyhatta ki a DDR2-es memóriák támogatását a memóriavezérlőből, de rögtön hozzá is tették – még mielőtt bárki kritizálhatná őket – hogy a chipset a DDR3-ra lett kihegyezve. A tesztek tulajdonképpen ezt igazolták is, hiszen a DDR2-es memóriákkal elért teljesítmény semmivel nem jobb, sőt időnként még rosszabb is, mint a kistestvér P35 esetében. (Itt jegyezzük meg, hogy az X38 és a P35 között gyakorlatilag az összes általunk futtatott tesztben 1% alatt volt a különbség. Ez annyira kicsi eltérés, hogy ezúttal eltekintünk a külön mérési táblázat közlésétől.)

A nálunk vendégeskedő Gigabyte GA-X38-DQ6 nem az egyetlen olyan X38-as alaplap, amely küszködik a tuninggal, ha mind a négy foglalatot megpakoljuk. Ilyenkor (ez főleg magas FSB-re igaz) kizárólag az 1:1-es RAM osztót tudjuk használni, ellenkező esetben egy szép nagy fekete képernyő lett a jutalmunk. Ami a DDR3-mas memóriákat illeti, itt megkapjuk egy szép matrica formájában az 1333 MHz-es hivatalos támogatást, amely papíron jól hangzik, de az eddigi 2 GHz-es rekordot is azzal a P35-tel sikerült elérni, amely hivatalosan csak 1066-os memóriákat támogat. Teljes mértékben újdonság viszont az Intel által bevezetett Extreme

Memory Profile (XMP), amely tulajdonképpen az NVidia EPP-jének DDR3-mas megfelelője. Azok a memóriák, amelyek rendelkeznek ezzel a támogatással több SPD profilt is tartalmaznak, nem csak a szokásos szabvány órajelek szerepelnek, ráadásul a megszokott időzítéseken felül subtimingokat is találunk az SPD táblázatban, így tuningnál nincs más dolgunk, mint használni ezt a remek funkciót, megspórolhatunk egy csomó időt a memóriák kitesztelésének mellőzésével.

HAZAI KÍNÁLAT

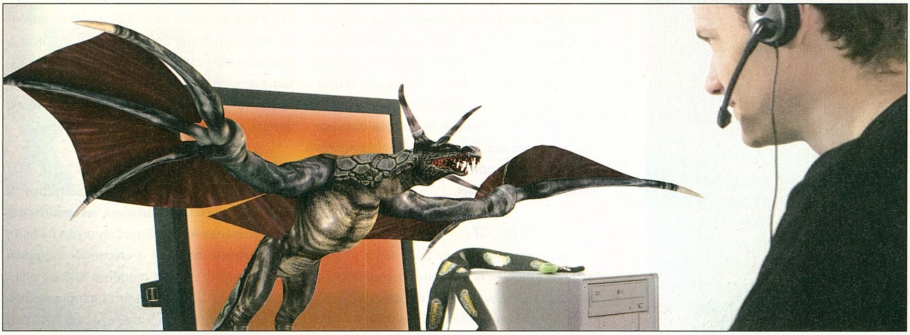
Kis hazánkban kizárólag két márka X38-as termékei érhetőek el (és nem is mindig), ők az Asus és a Gigabyte. Nekünk csak utóbbiból jutott, a cikkben említett eredmények is vele születtek. Csak a legfontosabbak az el nem hangzottak közül: Realtek ALC889A 7.1 HD Audio (prémium kategória), négy darab háromfázisú PWM digitális feszültség stabilizáló áramkör, Silent-Pipe és Crazy Cool hőcsöves passzív hűtések, négy darab eSATA2 interfész (bővítőkártya formájában), két darab gigabites hálózati kártya, Quad BIOS az áramszünet okozta elhalálozás ellen, hivatalos 400 MHz-es FSB támogatása. Az Asus hasonló felszereltséggel bíró deszkáit nagyon nehéz beszerezni és még a Gigabyte 55-60 ezer forintos áránál is súlyosabb cédulával rendelkeznek. Különlegességként talán érdemes megemlíteni, hogy az Asus P5E sorozatnak létezik egy speciális változata, ahol az alaplapra egy külön memória formájában integrált Linux operációs rendszert tettek, hogyha nincs nálunk semmi, akkor is tudjuk használni a gépet.

VERDIKT

Összességében meg voltunk elégedve a Gigabyte X38-as alaplapjaival, bár mindvégig P35 utóérzetünk volt. Egyetlen olyan funkciót sem tudtunk mondani a chipsettől független extrákon kívül, amiért megérné X38-as alaplapba invesztálni. Az extrém tuningot kedvelők úgyis megfelelően tájékozottak, aki meg átlagos túlhajtásra adja a fejét, az pont azért teszi, mert egy olcsóbb CPU-val próbálja megcsípni egy drágább teljesítményét, és ezt vélhetően nem egy 60 ezer forintos alaplappal fogja véghez vinni. A PCI-Express 2.0 egyelőre semmi extrát nem nyújt, a Crossfire™ támogatás lehet az egyetlen, ami miatt érdemes lehet elgondolkodni egy ilyen alaplap beszerzésén. Amennyiben ez nem szempont, úgy mi továbbra is a 30 ezer forint körül kapható P35-ös deszkákat javasolnánk, némelyik DDR2 és DDR3-mas memóriákat is képes fogadni, ez jól jöhet még a későbbiekben.

TUNING

Ezen a ponton nem sok kivetnivalót találtunk, gyakorlatilag hacsak nem rendelkezünk brutálisan jól tuningolható processzorral, jó eséllyel nem fogjuk tudni kihajtani a lapot, amely 553 MHz-es FSB-nél adta meg magát (6-os szorzóval), ehhez persze szükségünk volt egy leválogatott E6750-re is. Ezt a remek teljesítményt már nem tudta megismételni egy G0 steppinges négymagos Q6600-zal, itt 475 MHz volt a plafon. Utána jártunk a dolognak, és kiderült, hogy a négymagos processzorok túlhajtása nagyban függ az éppen használt BIOS verziótól is, így elképzelhető, hogy ezen a téren még érnek minket pozitív meglepetések is. Újabb kellemes vevőcsalogató matrica lehetett volna a hivatalos 400 MHz-es FSB támogatás, de úgy néz ki, ezt meghagyják a tavasszal érkező X48-nak.



3D kamera és képernyő teszt

LÁTTUK A JÖVŐT

írta · Lucas

Tudtuk, hogy a vizuális megjelenítés történetében a mozgókép feltalálása óta a legnagyobb lépés az lesz, amikor a látvány végre sík helyett térben tárul majd elénk. Sok félmegoldást – 3D-s szemüveg, speciális nézőke – láttunk már, tisztában voltunk vele, hogy sokan és hosszú ideje dolgoznak különböző eljárásokon, az azonban váratlanul ért, amikor meghívtak egy már működő háromdimenziós filmfelvevő és megjelenítő technológia első stúdiótesztjére, finomhangolására.

A szokásos komor őszi reggelek egyikén futott be a német kutatócég mikrobusza a Mafilm udvarára, ahonnan a sok védőréteg mögé rejtett kamerát és jó néhány monitort, köztük egy kisebb, 19"-os, és egy tekintélyes, TV-méretű 3D-s megjelenítőt vittünk az alagsori stúdióba. Amíg a többiek kicsomagoltak és felállították a rendszert, a cég és a technológia bemutatását Markus, a delegáció több okból is szimpatikus vezetője vállalta magára. Az első ok, hogy magyarul beszélt, a második hogy még néha keverte a megcsinál és becsinál igéket, de már elnézést kért érte. A talán szándékos poénon túl azt hiszem, egyként díjaztuk, hogy annak a cégnek a szóvivője, amely a világon először térhatású mozgókép felvételére képes kamerát készített, minden nagyképűségtől mentes, őszintén szerény fazon, aki örül az összes kérdésnek, és mert Magyarországon van, igyekszik rájuk magyarul válaszolni.

> **„A térélményhez legalább hat, különböző szögből készített felvétel szükséges"**

VISUMOTION

A Visumotion – jellemzően fantáziátlan név, de ők legalább jó helyre csoportosították át a képzelőerejüket – az előző héten fejezte be a kamera első prototípusát. A „hagyományos", kétoptikás, sztereo állófelvételt készítő kamerák, scannerek már kb. 2002 óta a piacon vannak. Szemüveget, nézőkét igénylő eljárásokat pedig már 1838 óta fejlesztenek (van is egy 1890-es szériám, megdöbbentően hatásos), igazi térélményt biztosító mozgókép rögzítéséhez legalább hat különböző szögből készített felvételre, a térhatású megjelenítéshez pedig a megfelelő képernyőn túl post-processing és lejátszó szoftverekre van szükség. Ilyen rendszer pedig a Visumotionön kívül tudomásuk szerint egyetlen egy cégnél áll fejlesztés alatt, akik szintén mostanában érnek a finomhangolás szakaszába.

TÉRÉLMÉNY – BUKTATÓKKAL

A beszélgetés alatt az állványra (stativra) fölkerült a kamera, ami természetesen a legkevésbé sem emlékeztetett kamerára. Egy kb. 45x25x25 cm-es fémszínű téglatest volt, az elején hat fekete csővel, amelyek végén az objektívek figyeltek, a tetején kihajtható monitorral, hátul hat kábellel, külön-külön szállítva az egyes objektívek mögött található érzékelők képeit a rögzítésre és feldolgozásra szolgáló számítógépbe. Az első meghökkentő élményt a kamera monitora nyújtotta. Anno, a Tomb Raider megjelenésekor láthattunk olyat, hogy majdnem mindenki önkéntelen reflexszel csavarta ki magát a székében azt várva, hogy ha oldalról nézi a monitort, beláthat a fal mögé. Most időszerűvé válhat újrafejleszteni a kihalt reflexet – ahogy oldalra helyezkedtem a kijelző előtt, a kamerával szemben álló embernek tényleg az oldalát kezdtem látni. A „tér-kép" komponálása csak a felvétel előtt lehetséges, felvétel közben a képernyő csak egy szöget mutat, ami mozgó kamera esetén talán szerencsésebb is. A kamera egyelőre néhány egyéb, jelentős limitáltsággal rendelkezik. Két és fél méternél közelebb eső képelemeknek sokkal korlátozottabban tud mélységérzetet adni, a zoom érthető nehézségeit pedig még nem küzdötték le, így nem alkalmas például térhatású arcközelik felvételére. Továbbá a rendszert jelenlegi kialakítása mellett nem lehet kézi kameraként használni, és a vadabb gépmozgásoktól is jobb tartózkodni.

A Visumotionnél párhuzamosan dolgoznak egy más elven működő rendszeren, amely mindezeket a problémákat bámulatosan egyszerűen hidalja át, hat objektív helyett egy, akár klasszikus 35mm-es filmmel (még mindig erre forgatják a nagyjátékfilmek döntő többségét) dolgozó központi objektív képe mellé öt térérzékelő egység által gyűjtött információt írva, amelyekből a dekódoló-rendszer feladata kialakítani a harmadik dimenziót. A technika azonban még korai szakaszában van, nem tudni, valójában melyik lesz a hatásosabban működő megoldás.

3D KÉPERNYŐ

A képernyőt jelenleg elsősorban nagy rendezvényeken nagy cégek használják hirdetési

WOW

Mit gondoltok miért a Guruban olvashattok erről a 3D témáról? A megoldás egyszerű: mire a 3D-képernyőhöz értem, mindenki a műteremből köré tömörült, de így is láttam, amit láttam és hallottam, amit hallottam. Konkrétan, hogy a többség hangos wow-okat sóhajtozik, még az is, aki nem tudja, hogy pontosan azt látja. A harmadik dimenzióba lépett WoW-ot. Én sem tudtam mást mondani. Mi mást is választhattak volna a térhatású játékmegjelenítés demonstrálására, mint a World of Warcraftot?! A képernyő ezúttal igazi portálnak tűnt, amin keresztül Azeroth a miénknél semmivel sem kevésbé térhatású – noha részletekben feltűnően szegényebb – földjére láttunk. Szinte lendült az ujjam, hogy egyszerűen lepöcköljem a fennsíkról a szörnyet, amivel egy lovag és egy varázsló keservesen küzdött. Vagy a lovagot és a varázslót. Lényeg a pöckölés – illetve a pöckölhetőség illúziója. Jelenleg DirectX 8-on és 9-en keresztül lehet létrehozni, de nemsokára működni fog Vista-DX10 alatt is. Ugyan minden játékhoz szükséges külön driver, ami a térkeltést az apró eltérésekhez igazítja, ezeket nem tart sokáig megírni, és ha a technika elterjed, a fejlesztők/kiadók minden bizonnyal magukra vállalják a feladatot.

felületként (a cég az idei tokiói világkiállításra előrukkolt egy mozivászon méretűvel), így természetesen ebből a profilból is kaptunk ízelítőt. Egy párnányi tollpihe lebegett a távolban – váratlanul az arcunkba robbantak, majd néhány pördüléssel megtorpanva nyugodt hullámokban az asztal lapja felé hulltak. Markus az egyik alá tette a kezét – majdhogynem meglepő volt, hogy mielőtt a tenyerébe ért volna, szertefoszlott. Következőnek 19 collos söröspüvegek kezdtek forogni előttünk a levegőben – ezeket már kifejezetten rossz érzés volt, hogy nem tudjuk megfogni, és csak ezután jött a szappanreklám a meztelen modellel. Erről nyilván eszünkbe juthat egy újabb óriási potenciállal rendelkező felhasználási terület, és igazunk is van. A kamera próbafelvételei a hosszú utómunkával 3D-be varázsolt reklámfilmeknél, és különösen a WoW-nál kevésbé voltak látványosak, a térmélység apró különbségeit még nem érzékelte, ezért kissé sprite-szerűnek (térben mozgó síkfelületeknek, kivágott papírfiguráknak) tűntünk, de a stúdióteszt célja pontosan az, hogy a finombeállítással ezt kiküszöböljék.

A Visumotion által használt autosztereoszkópia elvén működő 3D-s monitort Magyar Lászlónak köszönhetjük, aki a háttérben állva Markushoz hasonlóan mosolyogva figyelte a meggyőzött filmeseket. A technika, amely egy optikai réteget helyezve egy átlagosnak látszó LCD-monitor képernyője elé a 3D-s koordinátáknak megfelelően szétszórja a fényt, más információt juttatva a bal és jobb szemünkbe már létezik néhány éve, azonban amíg több cég állít elő csak két különböző információval dolgozó inkább „hologram-hatású" sztereoképernyőket, a Magyar László által fejlesztett, a hatást akár nyolc különböző perspektíva-információval kidomborító, mozgóképeknél döbbenetesen látványos multiview-display egyelőre különlegességnek számít. Bár a legtökéletesebb élményt nagyjából egy méter távolságra, szemből adja, meglepően széles szögből nyújt térhatást. Először ugyan jelentkezik fokozott szemfáradtság, enyhe fejfájás, ám ahogy hajdan a mozinál, TV-nél, színes TV-nél, LCD-nél, itt is kb. az újdonság varázsával egy időben tűnik el, utána egyáltalán nem megterhelő a 3D-s kép befogadása. Nem kis megelégedést ad, hogy a képmegjelenítés új korszakának egyik atyja – még csak nem is magyarul beszélő német, hanem – honfitárs. Minthogy Gábor Dénes találta fel a hologramot, Neumann János pedig hozzáadott egy keveset a számítógéphez, ez a terület mondhatni hazai terep, szinte logikus, hogy így történt…

A képernyő felhasználási területe hamarosan radikálisan kiszélesedhet. A kisebb (19"-os, tehát PC-n való játékhoz tökéletes) darabok már kaphatóak 1000 euró körüli áron – ami ahhoz viszonyítva nem sok, hogy a technika friss, nagyon kevés cég van a birtokában, és igazi minőségbeli ugrást képvisel. Azonban, bár a kamera gyakorlatilag kész, minden bizonnyal nagyon sok évbe telik, mire szép számú értékelhető 3D-s film készül. A játékokat ellenben nem kell az alapoktól más technikával készíteni, csak egy driverre van szükségük. Három-öt év fejlődést, a szabványháború kialakulását és a nyertes megoldás(ok) széles körben támogatottá válását átlagos pénztárcával még mindenképp érdemes kivárni. Annyi azonban biztos, hogy a technika már most meggyőzően működik. A képmegjelenítés egy új korszakához ért, amit mi, játékosok fogunk először élvezni.

Mobil Játékok

írta · LtB

Az EA Fight Night sorozata a különböző platformokon komoly népszerűségnek örvend. Ezentúl már a mobilosoknak sem kell hiányt szenvedniük, ha egy kis bunyóra vágynak mondjuk utazás közben, mivel megérkezett a harmadik rész telefonokra portolt verziója. A békésebb lelkületűeknek egy kis száguldozást tudunk ajánlani a World Rally Championship 3D keretében, az „építészpalánták" pedig a SimCity™ Társadalmak elindítása után élhetik ki magukat.

EA SPORTS™ FIGHT NIGHT ROUND 3

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *9/10*

A Fight Night nagyobb platformokra megjelent darabjai igen kellemesek, így nem kis érdeklődéssel vártam, hogy sikerült a megszokott hangulatot átültetni telefonra. A nagy testvérek pont az irányíthatóság terén alkottak maradandót, ugyanezt telefonon összehozni nem lenne kis fegyvertény.

A játékot elindítva a tradicionális menü helyett rögtön a tanító rész fogad, amit érdemes letudni, mivel sok lehetőség áll rendelkezésünkre, nem árt ezekkel megismerkedni. Az rögtön nyilvánvaló, hogy szó sincs egyszerűsítésről, csak mert mobilra került a játék. Az ütések és kombók félelmetes arzenáljából válogathatunk, horgok és felütések, jobbegyenesek, sőt ha a szükség úgy hozza akár kevéssé

sportszerű támadási formákra is van mód – bár ezt a bíró hamar diszkvalifikációval honorálja. Külön megválaszthatjuk, hogy fejre vagy testre támadunk és védekezésnél is e szerint kell pozicionálnunk a védelmünket. A Quick Match lehetőséget választva a licencelt sztárokkal mérhetjük össze az erőnket – esetükben nem csak a nevük, de a megjelenésük is megfelel a valóságosnak. Az igazi finomságot azonban a Career Central pont alatt találjuk, egy ifjú, szépreményű amatőr bokszolót kell a csúcsra juttatnunk, miközben szerepjátékszerűen fejleszthetjük a képességeit.

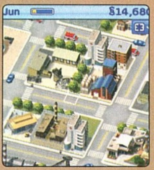
Remélhetőleg a képeken is látszik, hogy a grafikai megvalósítás kivételesre sikeredett, a sztáröklözők tényleg jól felismerhetőek, valamint a ring is nagyon jól néz ki. Ez párosul a remek irányíthatósággal, még a boksz iránt kevésbé érdeklődőknek is érdemes egy pillantást vetniük a játékra, kivételesen szórakoztató

SIMCITY™ TÁRSADALMAK

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *9/10*

Amikor az EA a következő SimCity rész fejlesztésének nekifogott, s lassan körvonalazódott, hogy a sorozat némileg eltérő irányt vesz, a rajongók egy része finoman szólva szkeptikusan állt az új epizódhoz. Örömmel jelenthetem, felesleges volt tartani tőle.

Első ránézésre nem is biztos, hogy észrevesszük a változást, ám átböngészve az építési lehetőségeket feltűnhet, hogy néhány épület nem érhető el azonnal. Ezek esetében a probléma abból ered, hogy nem eléggé liberális gondolkodásúak simjeink, vagy esetleg nincsenek eléggé elnyomva. A városépítés során egy kicsit átkerült a a hangsúly a szorosan vett közigazgatási döntésekről a jóval ember – illetve simközpontúbb gondolkodásmódra. A felhúzott épületeknek komoly hatása van a város fejlődési irányára. Egy kis titkosrendőrség itt, egy kis propaganda minisztérium amott, és alakul is az Orwell-i rendőrállam. A legszebb, hogy a változásokat tükrözi is a



városka kinézete! Takaros diktatúrában például a főtéren álló szökőkutat hamar kalapácsos emberekből álló szoborcsoport váltja fel, valamint eluralkodik a szürkeség – természetesen megvan a pozitív véglet is, ráadásul számtalan köztes árnyalattal.

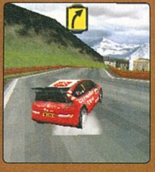
Az előre beállított szituációk kicsit könnyűre sikeredtek, ám egy ilyen játéknak úgyis a szabad építkezés jelenti a lényegét, azzal pedig igen sok órát el lehet bíbelődni. Rendkívül jól eltalált irányba fejlődött a játék, az akár extrém méreteket öltő gonoszkodások lehetőségével pedig akár a jó öreg Dungeon Keeper rajongóit is a telefon elé szegezheti.

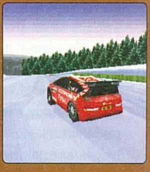
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3D

Fejlesztő: *Firemint* Értékelés: *8/10*

Mire ez a cikk megjelenik, valószínűleg már csak a Wales-i futam van hátra a világbajnokságból, így pont időszerű, hogy feleleveníts ük az idény versenyeit, esetleg szájízünknek megfelelőre alakítsuk a végeredményt.

A WRC 3D-ben pont erre van lehetőségünk, a valóságnak megfelelő csapatokkal, pilótákkal és autókkal szállhatunk versenybe a bajnoki címért. A 16-ból csak 10 helyszín áll rendelkezésünkre, ezek viszont karakteresek, jól felismerhetők – ráadásul markánsan eltérő vezetési élményt nyújtanak. A nagyobb platformokon jelenlévő raliprogramokból megszokott beállítási lehetőségeket hiába keresnénk, azok adottak minden pályához. A hagyományos bajnokság mellett az Arcade mód áll még rendelkezésünkre - itt a többi versenyzővel valójában meg kell küzdenünk, nem csak az időeredmények ellen versenyzünk. A vezetési élmény nagyon jó, a pontos és érzékeny irányításnak köszönhetően hamar remek csúsztatásokat mutathatunk be, ráadásul a látványos megmozdulásainkat a játék plusz pontokkal jutalmazza is. Nagyon jól sikerült a fizika is, egy barátságtalan ugratás után nagyon élethűen nyekken a felfüggesztés, a víz pedig érezhetően megfogja az autót.





Vitathatatlan, hogy a látvány a WRC 3D legfőbb erényei közé tartozik. Az autók gyönyörűek, a hirdetések jó része még telefonképernyőn is felismerhető, ráadásul a pálya nagyon hosszan belátható, csak igen ritkán lehet találkozni hirtelen előugró elemekkel. Nem nagyon van jelenleg jobb raliprogram telefonon, de azért akad még lehetőség fejlődésre a következő évi kiadásban.

PC GURU

ELŐKARÁCSONY

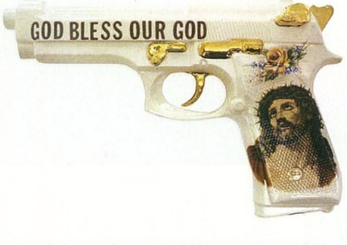
Mi már most elkezdünk ajándékozni!

3x

Netezz szabadon bárhol a lakásban!
Regisztrálj a www.pcguru.hu/smc weboldalon és nyerd meg a 3 SMCWGBR14-N router egyikét!

Barricade™ N
vezetéknélküli gigabit
szélessávú router
•2.4GHz 300Mbps
draft-N v2.0

SMC®
Networks



írta · Joshua

3rd Space Vest

Önkéntes torzótortúra

A jelenlegi FPS-ellenes tengerentúli hangulatban (ahol is a folyton új, lehetőleg minél inkább szem előtt lévő célpontot kereső politikusok most éppen egymásra citálva ítélik el a komputerjátékok eme ágának állítólagos túlzott realizmusát és erőszakosságát) valószínűleg sokak számára lelki gyógyírként fog hatni a TN Game Third Space Vest (Harmadik űrmellény? – hát persze) névre hallgató újdonsága, amelyet Mark Ombrellaro fizikus fejlesztett ki társaival, kifejezetten a gamerek számára. A derék Mark semmi mást nem csinált, mint hogy vett egy kórházi kísérletekhez (konkrétan különböző sérülések szimulálásához) használt erő-visszacsatolásos ruhadarabot, és azt PV interfésszel és vezérlőszoftverrel látta el. Az eredmény egy olyan mellény, amely meglehetősen élethűen (bár nyilvánvalóan nagyságrendileg csökkentett erőhatással) szimulálja a felsőtestre leadott lövéseket és egyéb fizikai behatásokat – kezdve a „gyengéd" érintéstől a nagy erejű robbanásokig. A nyolc különböző anatómiai zónára hatni képes Third Space Vest ráadásul nem is nevezhető különösebben drágának: már alig 189 dollárért a magunkénak tudhatjuk egy kifejezetten hozzá optimalizált Call of Duty II, és egy közelebbről meg nem nevezett „űrjáték" társaságában. A TN Game természetesen a további szoftverek megpatkolásához szükséges szoftverfejlesztő csomagot is hamarosan közzéteszi (természetesen ingyenesen), így pedig már semmi sem akadályozhatja meg a Quake, Doom, Unreal, Battlefield stb. rajongókat, hogy mostantól fogva a szó nagyon is valódi értelmében is „bevigyék" azt a bizonyos utolsó lövést...

Dashwire
Webes tükör mobilosoknak

Rajtunk egyáltalán nem kívülálló okokból kifolyólag rovatunkban hajlamosak vagyunk olyasfajta hírekkel bíbelődni, amelyeknek valóságtartalmát – kézzelfogható evidencia híján – az olvasók legkorábban fél évtized múltán kérhetik számon rajtunk (szerencsénkre azonban addigra általában működésbe lép az elme irreleváns információkat kiszűrő védekező mechanizmusa). Most azonban kivételesen egy olyan újdonságról lesz szó, amelynek gyakorlati hasznát bárki azonnal ellenőrizheti az azt kifejlesztő cég weboldalának (www.dashwire.com) felkeresése nyomán. Egy valóban innovatív, ráadásul ingyenes (!) PC szoftverről van szó, amely mobil telefonunk beállításait és tartalmát tükrözi automatikusan a webre (pontosabban az abból kihasított kis privát infoszigetünkre).

Felmerülhet a kérdés, hogy pontosan mi is ennek a haszna. Nos, pl. az, hogy aki mindig is lusta volt elolvasni a mobiljához mellékelt felhasználói útmutatót, és ráadásul a gyártók által fejlesztett, általában a két évtizeddel korábbi UI-kat emuláló programok által nyújtott „élményt" sem kívánja megtapasztalni, és ne adj' isten azt sem szeretné, hogy értékes (?) fotói és médiafájljai a memóriakártya egy elfelejtett szekciójában fragmentálódjanak az örökkévalóságig, nos, az helyben van. A Dashwire leghasznosabb szolgáltatásai közül néhány:

- Kontakt menedzsment. Épp úgy mint a mobilon, csak épp ezerszer gyorsabban. Fotók hozzáadása, telefonszámok átírása, volt nőink adatainak agresszív törlése a villámgyors webes felületen keresztül, ami aztán automatikusan tükrözi a tartalmat a telefonunkra.
- Üzenetek gyorsabb és egyszerűbb bevitele. Vessetek bár meg, de személy szerint továbbra sem szeretek SMS-eket írni – habár a „thumb generation" idősebb tagjaként különösen jól fejlett hüvelykujjal rendelkezem. PC viszont a munkám miatt csaknem mindig van mellettem, és azon ez lényegesen könnyebb feladat – hála a Dashwirenek, amely a mobilos üzenetküldést erősen közelíti a Messenger és társai révén megtapasztalthoz. Amúgy ide kívánkozik az a megdöbbentő adat is, hogy sárgolyónk lakói csak 2007 első negyedévében több mint 620 milliárd SMS-t küldtek szerteszét (csak a Jóisten tudja kinek) – lehet, hogy ebből 250 milliárdot szívesebben gépeltek volna be normál billentyűzeten, ha lehetett volna...
- Automatikus média feltöltés és megosztás. Na, ez az, amiből én csak az előbbit preferálom, az utóbbit meghagyom azoknak, aki teljes digitális családi szennyesüket hajlamosak jelszó nélkül kiteregetni valamelyik médiamegosztó weboldalon... aztán csodálkoznak, hogy miért mosolyog sejtelmes-rosszindulatúan az amúgy érzelmileg és szellemileg visszamaradott, internet függő szomszéd gyerek.
- „Egyklikkes" telefon konfiguráció. Csengőhangok, hátterek, gyorshívások, kedvenc webcímek – ezek szerkesztéséhez sem szükséges többé hosszú menüsorokon átrágni magunkat.

Végezetül pedig egy jó, és egy rossz hír. A jó: a felhasználói információk webes tárolását névre szóló fiókokban (mindenfajta adatvédelmi jogokba tapósó processzus nélkül) a Dashwire szintén ingyenesen végzi, ráadásul a feliratkozás is csak néhány percet vesz igénybe. A rossz: egyelőre mindez csak Windows Mobile OS-alapú mobilosok számára elérhető (de szerencsére már a közeljövőben várható további platformok támogatása is).

Meteorriadó Peruban
Támadás a külső űrből?

Úgy tűnik, nemcsak szerénységem fantáziáját gyújtotta lángra a mind máig ifjúkorom egyik legrémisztőbb olvasmányaként számon tartott, „Szín az űrből" című H.P. Lovecraft novella, amelyben egy, az Univerzum végtelen mélységeiből érkezett „valami" egy elhagyott kútban rejtezve tizedeli a helyi populációt. Legalábbis erre enged következtetni az a döbbenetes méretű médiafelhajtás, amelyet egyes szenzációra éhes sajtómunkások csaptak egy lezuhant meteorit, és a nyomában fellépő titokzatos megbetegedések kapcsán. A kérdéses objektum Peru magaslati régióiba, közvetlenül az inkák által szakrális tiszteletben részesített Titicaca tó mellé érkezett meg meglehetősen látványos körülmények közepette, méretes krátert ütve a földbe. A maradványokat természetesen (?) azonnal elszállították a kormány emberei. Ez persze egyáltalán nem akadályozta meg a helybélieket abban, hogy még hosszú ideig csodájára járjanak a különös gödörnek – egészen addig, míg sokan közülük kórházba nem kerültek súlyos fejfájással és légúti rendellenességekkel. A sajtóban ekkor indult meg a spekuláció a megbetegedések okáról, amelyek közt első helyen nyilvánvalóan a titokzatos földön kívüli mikroorganizmusok (esetleg eddig ismeretlen toxikus vegyületek) szerepeltek. Ennél lényegesen „földhözragadtabb" elméletekkel álltak elő a tudósok, akik szerint a betegségek kiváltó oka egy, a becsapódás nyomán meginduló földalatti gejzírkitörés lehetett, amely aztán különböző mérgező gázokat jutatott a levegőbe. A talán leghihetőbb teóriát Luisa Macedo, a Perui Bányászati, Metallurgiai és Geológiai Intézet (INGEMMET, vagyis a helyi MIB) munkatársa állította fel, aki egyszerű arzénmérgezést gyanított az esemény hátterében. Véleménye szerint erre úgy kerülhetett sor, hogy a meteorit forró felszíne felforralta az erősen arzéntartalmú földalatti vízréteget. Elképzelését osztja Modesto Montoya nukleáris fizikus és José Ishitsuka csillagász is. Előbbi arra világított rá, hogy a dél-perui felföldek alatt számtalan arzénlelőhely található, köztük sok olyan is, ami különösen megnehezíti a lakosság tiszta ivóvízzel történő

ellátását, míg utóbbi – az objektumot személyesen is megvizsgáló – tudós részletesen rekonstruálta a szerinte Macedo hipotézisével egybevágó történéseket. Az mindenesetre őket támasztja alá, hogy időközben állítólag a kb. 30 „fertőzött" mindegyike jelentős javulásról számolt be – vagyis az emberi immunrendszer „simán" lenyomta a kérdéses betegséget, lett légyen az akár fertőzés, akár mérgezés (ejnye ET, csak ennyire tellett?).

Egyébként a meteorit becsapódása nyomán a törmelék 250 méter magasra, és 120 méteres távolságra fröccsent szét – a szemtanúk óriási szerencséjére azonban senkit sem találva el.

Hardvermentőöv

irta · Cray

RÉGI KONFIG

Sziasztok!

Egy kis segítséget szeretnék kérni Tőletek. A helyzet az, h én is többet használom már a gépemet munkára, mint játékra.:(Utóbbi inkább csak vasár- és ünnepnapokon fordul elő, de a „rend kedvéért" lecseréltem a régi jól bevált Ti200-asomat egy Ti 4200-asra. Így a konfig a kövi: MSI 845 PE alaplap + Intel Celeron 2.2, 512 M Ram, Abit Siluro Ti4200 (128 MRam) 120 Gb-s Seagate Barracuda, Huntkey 400w-s táp (ezt jegyzik vhol?), Toshiba DVD olvasó, LG CD író, Win XP. Nem kell röhögni, Office, meg firefox/thunderbird fut rajta, 7 napból 6szor más nem is kell. A videokártya cseréje óta rendkívül furcsa dolgok történnek: néha (van, h a Windows indulása után azonnal) a képernyő teljesen elfehéredik, aztán van, h zöld/lila kockákra csúszik szét. Néha visszaáll minden a rendes kerékvágásba, néha csak a reset segít. Van, h 6-8 óra használat után sem adódik, van, h 1 óra alatt 3szor. Első körben a videokártyára gyanakodtam, átraktam másik gépbe, ott nem történt semmi hasonló. Lehet, h éppen akkor volt a 6-8 órás hibamentes periódus, nem tudom. Vírust kizárnék, a munkám miatt elég szigorú a védelem. A rendszert cirka félévente újratelepítem, szeretem, ha „stabil"(<- ez lehet, h erős volt:)) Azt szeretném kérdezni, h érdemes-e kicserélnem a kártyát, vagy francba az egész „öreg vassal", sétáljak el a legközelebbi butikba és invesztáljak 1 teljesen új számítógépbe? Előre is köszönöm a segítséget! Üdv: toxi

Kedves toxi!

Régi szervizes szabály az, hogy mindig a legsz@rabb alkatrész okozza a gondot. A Huntkey tápokat jegyzik, csak nem a minőségi gyártók között... Ennek ellenére nehezen elképzelhető, hogy egy VGA csere miatt megborult volna szegény, bár volt már ilyenre is példa. A baj az, hogy ha tényleg csak dolgozni használod a gépet, akkor felesleges fejleszteni, viszont ha valami végérvényesen behal, akkor a gép öregkora miatt majdnem mindent ki kell majd dobni (hacsak nem akarsz használt cuccokból építkezni, de mivel a biztonság és a stabilitás neked fontos, ezért én ezt elkerülném). Ha a VGA-gond sem driver-csereberével, sem újratelepítéssel nem oldódott meg, akkor van még egy utolsó lehetőség, ami néha padlóra teszi az öreg VGA-kat. BIOS-ban van egy AGP Fast Write nevű kapcsoló. Ennek bekapcsolása elvileg némi gyorsulást kellene eredményezzen a grafikus teljesítményben, de mellette nagyritkán érdekes hibajelenségeket is produkál. Kapcsold ki, és ha így is fennáll a probléma, akkor esetleg beadhatod egy szervizbe.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

VGA HŐFOK

Hello PC Guru!

Lenne egy pár kérdésem. ASUS EN 8800GTX 768 MB kártyám van, egy Aerocool Extrém Engine T3 házban. A ventik kifelé fújnak. Jelenleg a 97.92-es drivert használom, ami jól is működik. Bekapcsoláskor 58-60 Celsius, játéknál 68-74 Celsius. Ezt szerettem volna frissíteni (ASUS 158.28, PC Guru 158.19-158.22, Nvidia 162.18), ezeknél azt tapasztaltam, hogy ha csak játszom, akkor nincs velük probléma, viszont ha elindítok egy filmet, akkor felmegy 65 Celsiusra (a gép kikapcsolása nélkül), ha elkezdek játszani, felmegy 78 Celsiusra, és utána nem esik vissza csak 65 Celsiusra. Ha a video színbeállításoknál nyomok egy alapbeállítás visszaállítását, akkor visszaesik 58 Celsiusra, és tökéletesen működik, amíg ki nem kapcsolom a gépet. Újraindításnál minden kezdődik elölről. K-lite Codec Packom van. Mi lehet a probléma? A 9. számban a Hardver Mentőövben azt írtátok, hogy a 8800GTS-nél a 70-75 Celsius már határeset. A 2. számban viszont a 8800GTS-nek a tesztjénél azt írtátok, hogy teljes terhelésen 80-85 fokot mértetek. Akkor most valójában mennyi lenne az ideális hőfok? Válaszotokat előre is köszönöm. Joci

Kedves Joci!

És egyúttal Kedves Olvasóim! Még egyszer és utoljára leírom, amit a VGA-k és CPU-k hőmérséklet határértékeiről tudni érdemes. 70 fokig nincs gond, 75 fok már gondolkodásra késztet, de baj még bőven nincs (ez a „határeset" az én szótáramban). 80 fok „a határ" az én konzervatív agyamnak, de ennek ellenére 85 fokos kártyák is vidáman szaladgálnak évekig is akár. Én hosszú távon mindenképp 80 fok alatt tartom lehetőség szerint a gépem összes alkatrészét, mert én szeretek mindent túlbiztosítani. (Az igazán ideális hőfok az -193 fok, folyékony nitrogénnel...)

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

A nagy vírustámadás előtt...

Válasszon most megoldást számítógépe és cége védelmére!

Nálunk megteheti.

szoftver ABC

1122, BP. Városmajor u.86
321-0335; 30-2312-118
Fax:321-0354
Info@szoftverabc.hu
www.szoftverabc.hu

Szoftvermentőöv

irta · Gandalf

VÍRUSFERTŐZÉS

Tisztelt Guru!!

Lenne egy hatalmas gondom a gépemmel!

Úgy két napja töltöttem le dolgokat a netről és a nod32 párszor kiírta, hogy vírusveszély, és hogy karanténba tette. Megpróbáltam ezeket a fertőzött fájlokat letörölni, nagyrészt sikerült is.

A gond 2 nappal később jött: azt vettem észre, hogy lassú a net; újraindítottam a gépet, és amikor bekapcsoltam (ez is eltartott egy darabig) akkor nem volt hang és eltűnt a tálcám!

Lefuttattam a spyware terminatort de nem talált semmit, a nod32-t az se talált semmit, egyedül a BugDoctor talált férget, amit le is irtottam.

A gépem nagyon lassú és egy csomó eddig mindig futó program eltűnt a feladatkezelőből. A neten nem tudom betölteni az egyik ismert levelező rendszert se, mert azt írja kevés a memória! Kérlek, adjatok tanácsot, mert ez így nem mehet tovább!!! Köszönettel: Adydas

Kedves Adydas!

Ha a NOD32 karanténba tette a letöltött fájlokat, akkor azok már nem kaphatnak vezérlést, hacsak te manuálisan ki nem szabadítod onnan.

A lassulás okának kiderítésére a Feladatkezelőben kellene körülnézni, ha ki akarod deríteni, milyen programok lassítják a gépedet. Szerencsés esetben az itt található adatokból kideríthető, hogy mi okozza a galibát, de a nálad tapasztalt tünetek arra utalnak, valamilyen rootkit lehet a háttérben, ami bizonyos adatokat elrejt még a Feladatkezelő elől is. Ezek letölthetők. Keresésükhöz pár kulcsszó: „Rootkit detector" és/vagy „Rootkit revealer" Jó a Trend Micro, a Sophos, a McAfee, a Grisoft és a Microsoft (a Sysinternals megvásárlásával jutott hozzá) Rootkit revealer programja.

Én mindenesetre csökkentett üzemmódban próbálnám először megkeresni a hibák okozóját, és a Start menü / Futtatás parancson keresztül az msconfig programot indítanám el, mert abban ellenőrizhetők az automatikusan indított programok (a kártevők egyik kedvenc támadáspontja a vezérlés megszerzéséhez) és a Szolgáltatások (szervizek). Ez utóbbiak között is lehet olyan, ami a lassulásért (is) felelős. Ha megtalálod és sikerrel kipucolod a bajok forrását, jó esetben a memóriaproblémáid is megszűnnek.

További ellenőrzési lehetőség: Kukkants be a Start menüben az Indítópultra, mert egy sor butább kártevő és néhány rosszul megírt programindító program oda tolakszik be. Megnézendők még a Registry úgynevezett Run kulcsai, ahol néha egész meglepő bejegyzésekre bukkanunk. A Regedit használatakor a keresendő kulcsszavak: Run, RunOnce és RunOnceEx. Itt egy sor legális és jogosan szereplő programindító bejegyzést is találhatsz, tehát semmiképp ne kezdj ész nélkül törölni, mert azzal csak ártasz magadnak.

MEMÓRIA PROBLÉMA

Sziasztok!

Nemrég vettünk egy erős játékgépet 32 bites Windows Vistával. A konfig a következő: Asus P5B-Plus, Intel Q6600, Asus 8800GTX, 4 GB DDR2 RAM (800 MHz).

Azt a boltban mondták, hogy a 32 bites Windowsban nem fogjuk látni mind a 4 GB RAM-ot, mert a perifériák memória területeit levonja belőle. Viszont a Vista (Home Premium) csak 2 GB memóriát lát (pontosabban 2047 MB-ot), ez elég kevésnek tűnik (a BIOS-ból látszik mind a 4 GB). Üdvözlettel és válaszotokat várva:

Ádám és Csaba

Kedves Ádám és Csaba!

Problémátok nem egyedi, olyannyira, hogy a Microsoft tudásbázisában is szerepel (igaz egyelőre angolul) a probléma leírása és magyarázata, valamint némi javaslat is a megoldásra: http://support.microsoft.com/kb/929605/en-us. A lényeg röviden a következő. A 4 GB fizikai memóriát elvileg kezeli a 32 bites Vista, de ez nem jelenti azt, hogy mindet használni is tudja. Jellemzően 3,12 GB az a memória, amit maximum használni lehet a RAM-ból, de ezt egy csomó minden lecsökkenti. Az ok a 32 bites memóriacímzésben keresendő, amelynek 4 GB a korlátja, és csak trükkökkel lehet átlépni, vagy – amit a Microsoft ajánl helyette – át kell(ene) állni 64 bites Vistára, ha a proci is 64 bites.

Tehát a probléma forrása az, hogy a számítógépben használt eszközök jellemzően adott memóriacímeket használnak (memory-mapped I/O, MMIO). A 32 bites rendszereken az MMIO területnek a 4 GB-os memórián belül kell lennie.

Hogy legyen mihez kötni: a videokártya memóriája is levonódik így a rendelkezésre álló memóriából, csakúgy, mint az összes beépített eszköz és a BIOS(ok) területe.

A szabad memóriából minden betöltött eszközvezérlő levesz, pedig azokból Vista alatt bőven van. Ennek megfelelően írtam az elején, hogy még lecsupaszított Vista esetén sem használható 3,12 GB-nál több memória a telepített 4 GB-ból. A fentebb említett Microsoft cikk bizonyos feltételek megléte esetén egy kerülő megoldást is kínál. A feltételek:

- Az alábbi lapkakészletek (chipset) egyike, ami legalább 8 GB címterület kezelését tudja: Intel 975X, P965, Intel 955X Socket 775-el, AMD prociknál socket F, socket 940, socket 939, vagy socket AM2.

- A proci rendelkezzen az x64 utasításkészlettel.

- A BIOS-nak tudnia kell a „memory remapping" szolgáltatást. Ez ahhoz kell, hogy a 4 GB fölé lehessen tolni azokat a memóriákat, amelyek címét valami más használja. Ennek a BIOS konfigurációs segédprogramjában kell utánanézni.

- 64 bites Vista

Tehát úgy tűnik, hogy 32 bites Vistán kihasználni a 4 GB RAM-ot, az inkább csak vágyálom marad...

http://support.microsoft.com/kb/291988

A /3GB kapcsoló segítségével (XP alatt) a Microsoft tudásbázisában leírtaknak megfelelően elérhető, hogy csak a számára engedélyezett 3 GB-ot lássa a rendszer, ami azonban egyúttal azt jelenti, hogy az efelett levő 1 GB elvész, de legalábbis nem hasznosul. Egy további probléma, hogy a /3GB kapcsoló használata egyes alkalmazásoknál problémákat okozhat, így végső soron nem marad más, mint a 64 bites OS-re váltás, vagy átállás valamelyik alternatív operációs rendszerre.

Egy további érdekes angol nyelvű cikk:

http://www.dansdata.com/askdan00015.htm

Összefoglalva, nem igazán tudlak sok jóval kecsegtetni benneteket. 32 bites Vistával, hacsak ki nem hoznak néhány spéci memória menedzsert, nem fogtok többet látni 2 GB-nál.

Levrov

írta · Zak

OLLA OLVASÓK!

Bate-el összedugtuk a fejünket, s ha már megújult a Guru, akkor itt az ideje, hogy a Levrov is kapjon egy kis ráncfelvarrást. Sokan panaszkodtak, hogy egyre inkább elveszett a rovat tartalma, így gondoltunk egyet és egy határozott csapást választottunk. Feldobunk egy vagy két témát, amivel kapcsolatban várjuk a véleményeteket. Mostantól minden Levrov végén lesz egy kis doboz a következő hónap témájával és a PGO-n is megtesszük ugyanezt. Akárcsak most, így jöjjenek a vélemények (főleg a naprakész fórumlakók "tollából") a megújult dizájnal és a honosításokkal kapcsolatban.

Rego – A legújabb Levrovban volt ilyen (nem tudom ki írta...): „Hi Zak! Mi a kedvenc kajád?"... Na most őszintén ennek mi értelme van? Ezért is örülök, ennek a témaválasztósdinak.

Hát még én, végre talán leszálltok rólam, mielőtt kiszednétek minden titkomat. Na, most hogy mindenki örül, kezdjük is el.

DESIGN ÉS HONOSÍTÁSOK

Kedves Guru!
Bizonyára sok játékos örül, hogy várva várt játékát hazai nyelven élvezheti, hisz sok fórumon olvastam hogy ezt meg azt az angol pl. utasítást nem értik egyesek, és emiatt kénytelenek elolvasni a gaz végigjátszásokat, ami persze megöli az egész élményt valahol. Ez többnyire gondolkodást igénylő játékoknál merül fel, mert ugye mindegy milyen nyelven beszélnek a House of Deadben a feladat elég nyilvánvaló :) nem így az RPG-kben vagy a kalandjátékokban. Nekem szerencsére sosem volt szükségem arra, hogy valaki magyarul szóljon hozzám a játékból, sőt hogy őszinte legyek nem tudnám elképzelni, hogy az Oblivionben magyar hajléktalanok szolgáltassák a játékbeli hajléktalanok hangját, bármennyire vicces lenne... ezzel a példával csupán arra akarok rávilágítani, hogy aggódom, hogy a magyar szinkron drámaian fogja rontani a játékok hangulatát, persze nem a Witcherről beszélek, ahol tehetséges és ismert szinkron színészek osztják meg orgánumaikat a nagyérdeművel, sokkal inkább a kisebb játékokról, amik nagyon jók angol nyelven, de a magyar hangok katasztrofálisak. A hanyag színészek az éremnek csak az egyik oldalát képezik, vannak játékok, amik egyszerűen angolul és csakis angolul játszhatóak, mert az angol hang szerves részét képezi a játéknak, kultuszának vagy egyszerűen olyan korban, helyszínen játszódik, hogy az ember nem hajlandó magyar hangot eltűrni ...
Földes Tamás (andreas)

Sok mindenben egyetértek, de én igencsak honosítás-párti vagyok, és nem látom olyan drámaian a helyzetet, mint te. Nyilván nem magyar hajléktalanok szolgáltatják a hangokat. Pontosan ez a titok nyitja, hogy profikat kell megbízni és akkor minden remek lesz. Egyébként az angolban is vannak katasztrofális hangok, ez egyénfüggő. A kor viszont nem számít, bármelyik kosztümös filmet gond nélkül megnézem magyarul is, így ebben nem látok hibát. Inkább egyedi esetekről beszélhetünk, amikor tényleg annyira összefonódik egy karakter a hangjával, hogy elképzelhetetlen-zavaró-borzasztó más hanggal hallani (filmes példánál ilyen volt mondjuk a Gladiátor).

daswalker – Hát igen, a honosítások az a téma, ami nyelvtudás függvényében nagyon komolyan változik. Persze, ha olyan remek munkát végeznek a fordítók, mint anno a FEAR esetében, akkor szívesebben játszok magyarul de a szinkronokat azokat kifejezetten nem szeretem. Csak nagyon ritkán tudják visszaadni az eredeti hangulatot. Meg egyébként is a fordítások miatt nagyon sok elejtett szóvicc is értelmét veszti, én személy szerint éppen ezért szívesebben játszom a játék eredeti angol változatával (persze amíg szerényebb volt az angoltudásom addig nagyon hasznosak voltak.)

Ez is igaz, a szóviccek valóban eltűnnek, ilyenkor múlik rettenetesen sok a fordítón, hogy tud-e találni a helyére odaillő, magyarban is ismert helyettesítést (filmes példa van sok, sőt helyenként viccesebb a szinkron, mint az eredeti, játékban viszont tényleg nem tudok ilyet mondani, sajnos).

Djuri – Az új Guru szép, a dizájnt jól megcsinálták! Ami egy kicsit zavar, hogy sokszor nem tudom ki írta a cikket (persze nem a nagy cikkeket), azokról beszélek, amik az újság első 20 oldalán vannak. **(Erre a jövőben igyekszünk majd jobban figyelni.)** A magyarítások egy mindenképp hasznos dolog, hisz így több ember szórakozhat vele, de megéri a kiadóknak is, hiszen több vásárlóra számíthatnak.

Ha ez ilyen egyszerű lenne, akkor minden játék magyarul jönne ki, de sajnos egyelőre még ma is csak a legnagyobb, legsikeresebb játékok termelik ki magukból azt a pluszt, hogy magyarul annyival többet lehessen eladni belőle, ami megéri egy profi magyarítás horribilis költségeit.

fyktyvf – Honosítások? Hááát... Szerintem feleslegesek, sőt, bizonyos értelemben még károsak is. Ugyanis: ha az ember többet játszik egy játékkal eredeti nyelven, akkor akaratlanul

A HÓNAP levele

Mostantól minden hónapban megszavazzuk a hónap levelét. Ezúttal Grath díjazza a konzol rovattal kapcsolatban érkezett észrevételt. A hónap levelét egy PC Guru ajándékcsomaggal díjazzuk.

Sziasztok! Írtátok, hogy vártok véleményeket az új konzol részleggel kapcsolatban, és eredetileg ugyan nem állt szándékomban reagálni a felhívásra, de mikor elolvastam a Ratchet&Clank cikket, úgy éreztem, mégsem ártana. Úgy gondoltam, hogy amig nem a PC játékoktól veszi el a helyet, addig ez az új dolog nekem igazából nem oszt, nem szoroz. A cikk elolvasása után azonban ez már csak egy kitétellel érvényes. Miszerint nem oszt, nem szoroz abban az esetben, ha odafigyeltek arra, hogy lehetőleg a PC-sek is értsék, miről van szó. Ajánlom, hogy próbáljátok úgy elolvasni azt a cikket, mintha nem ismernétek a játékot, sem az elődeit. Gyakorlatilag nem derül ki róla semmi. Illetve, az igen, hogy nagyon szép, hogy van benne egy-két apró újítás, és hogy nagyon jó. De hogy mit kell benne csinálni? Miről szól? Értem én, hogy kevés a hely, meg hogy nektek ezek a dolgok jelentettek újdonságot, de gondolom sok PC tulajnak meg az egész játék idegen. Szóval, ha erre odafigyeltek, nem oszt, nem szoroz. – **KiD**

Grath válasza: Teljesen igazad van, az első konzolmellékletben elkövettük azt a hibát, hogy minden, konzolon már sok éve befutott sorozatról úgy írtunk, mintha az a PC-seknek is magától értetődően ismerős lenne, és ez biztos zavart néhány olvasót. Most ezen megpróbáltunk javítani, remélhetőleg sokkal közérthetőbb lett a rovat, és immár mindenki belevetheti magát (higgyétek el, tényleg érdemes). Köszönjük, hogy szóltál!

is felszed némi tudást, amit később a rendes nyelvtanulásnál kifejezetten hasznosnak fog találni. Ha ez nincs, akkor sokkal kevésbé barátkozik meg az ember a nyelvvel, legalábbis szvsz. Rám speciel így hatott.

Gratulálok, megfogalmaztad a legerősebb érvet, amit én is fel tudnék hozni az eredeti nyelven történő játék mellett. Az igazság valószínűleg ismét az arany középút, vagyis igenis lehessen nyelvet választani. Utolsó előttiként egy összeesküvés-elméletet találok (kicsit megvágva, mert így is roppant hosszú):

Deathevil – Megújult újság: szerencsére ezek az újítások nem olyan nagy mértékűek, hogy a jól megszokott felépítést felborítaná, melyhez az olvasók már hozzászoktak. Egy dolgot viszont nem hagyhatunk figyelmen kívül. Az aktuális lapszám tartalmaz egy konzol kiegészítést is, ezzel semmi baj nincs, míg pluszba kapjuk. De egy újabb összeesküvés elméletet kell felállítanom a PC-s játékok jövőjét illetően. A szerkesztőségben a srácok valószínűleg már érzik, hogy a PC-nek, mint játékplatformnak nincs nagy jövője (ellenben azzal, hogy most elég sok és jó cuccot kapunk, de egyre kevesebb az új ötlet). Mivel a munkájukat szeretnék megtartani, óvatosan elkezdik az olvasókat a konzolokhoz szoktatni. Érthető (amellett, hogy elkeserítő, mivel a PC csak MMO fronton fog tovább élni egy-két évvel, és MMO játékokból nem lehet havi lapot készíteni. Ha belegondolunk, az újdonságok, amikről írnak a srácok, mind konzolokon vannak tesztelve és csak később kapunk „talán" belőlük PC-re is. Nagyon kevés már a PC exkluzív cím. De ebbe a témába nem merülnék bele jobban, sajnos már vannak jelek, és úgy néz ki, hogy a konzolé a jövő.

Ebből lehet, hogy megint külön téma lesz, ha igen akkor tekintsük ezt előzetesnek: szóval ez a konzoloké a jövő már évek óta visszatérő mondat, régóta riogatnak minket vele, aztán ha baj is van, lássuk be, mi ezt nem nagyon érezzük. Jönnek a játékok rendületlenül (bár a Sasa nem hiszi el, de engem nem zavar, hogy a GTA 4 előbb jelenik meg konzolra, az a lényeg, hogy előbb-utóbb megérkezzen PC-re is... na jó, egy kicsit tényleg túlzás az a minimum fél év, hehe).

Bate velem együtt nagyon örült a sok levélnek, de most kissé torzul a feje, szóval be kell fejeznünk. Utolsó levélnek egy olyan hozzászólás a fórumról, ami szerintem megérdemeli a hónap véleménye címet (mivel a hónap levele cím már foglalt...):

A HÓNAP VÉLEMÉNYE

iverson2 – Hello! Új a GURU? A borító számomra semleges, vagy mégse? Jobban áttekinthető, szép igényes munka. Ha nőről lenne szó, azt mondanám, hogy feszes mellek, jó popsi, de lássuk, hogy tudunk-e vele beszélgetni és megtudjuk, hogy belső tulajdonságaiban is hozzánk való-e. Ami először feltűnt az az új tartalomjegyzék. Csodás, mert már nem kell hosszú percekig bogarászni, hogy mi hol van. Szép, jól tagolt, nem egybe ömlesztett. Haladunk, de messze még az ágy. A hírek, cikkek minősége eddig is jó volt, így itt nincs változás, szerintem. Megnéztem a 12-es számot és a cikkek felépítése ugyanaz, vagy nem? Itt a helyzet változatlan, de egy italt azért rendeltem a hölgynek, mégis kellemes társaság. Újdonság viszont az értékelő boxban a játékélményt szemléltető kis grafikon, amitől majdnem dobtam egy hátast, ha nem ugrott volna be, hogy volt már ilyen a 2005/13-as számban a King Kong tesztnél. Egyedi alkalom volt, de volt. A 16 oldal extrát inkább egy szilikonos cickóhoz tudnám hasonlítani, mert idegen anyag, de nem lett rosszabb tőle az újság. Itt is felfedezhető az igényesség a cikkekben. Mégiscsak játékokról van szó, még ha konzol is. A külvilág rovatról csak azt tudom mondani, hogy szeretem. Azt kell mondani, hogy összességében kellemesre sikerült a találkozás.

Honosítások? Felirat, vagy szinkron? A feliratokkal nincs gond, ugye? Azt még szeretik az emberek, mert akinek nem nagyon megy az angol, annak nagy könnyebbség és nem vesz el számára semmit a játékélményből az, hogy nem tud angolul. Itt nincs probléma, viszont sokan az ördög teremtményének tartják a szinkronos változatokat, mondván én már profi (anyanyelvi) szinten beszélem a nyelvet és nem akarom, hogy egy magyar nyelvű Witcher miatt elfelejtsem az angol tudásomat. Ki lehet bírni szerintem, nem csak a játékokból lehet megtanulni angolul, más egyéb módja is van a nyelvtanulásnak. Én ezt gondolom erről, de mivel elég frissek a honosítással kapcsolatos törekvések még az is lehet, hogy hamarosan majd lehet választani feliratot+hangot is.

Még valami, a fenti fordítások csakis stilisztikailag helyes alkotásokra vonatkoznak, mert a félrefordításokra senki sem kíváncsi. Remélem zavartam.

Ez lett volna az első megújult levrov. Remélem tetszett, és mind többen és többen ragadjátok meg a lehetőséget a hozzászólásra – természetesen nem csak az adott témában, a változással kapcsolatban is várjuk a véleményeket. A sok levél miatt kimaradtak a paprazzik, pedig most Erdélytől New Yorkig, a Kínai Nagy Faltól egy nappaliig mindenféle kép érkezett. Na talán majd legközelebb. Legyetek jók, idén még jövünk egyszer az ünnepek előtt. Sziasztok!

Zak (levrov@pcguru.hu)

Következő témáink

Bizunk benne, hogy a jövő hónapban is olyan aktívak lesztek, mint ezúttal, és sikerül tartalmas írásokkal megtölteni a Levrovot. A következő számba a mostanában nagy port kavart Warez lefoglalásokkal és a DVD mellékletén található PC GURU Live! videókkal (külvilág és bemutatók) kapcsolatban vagyunk kíváncsiak az észrevételeitekre, véleményeitekre, kritikáitokra. Ragadjatok hát billentyűzetet: várjuk a leveleket és a hozzászólásokat a PC Guru Online megfelelő fórumaiban!

Bourne Ultimátum

írta · Amber

Hossza ▪ 111 perc
Rendezte ▪ Peter Greengrass
Szereplők ▪ Matt Damon, Julie Stiles

PC GURU Index: 05.05

A Robert Ludlum regényein alapuló Bourne-széria 2002-ben értett meg újból arra, hogy a filmvászonra adaptálják (korábban az első rész már megért egy feldolgozást Richard Chamberlain főszereplésével). A Matt Damon által alakított Jason Bourne annyira elnyerte a közönség tetszését, hogy hamarosan érkezett a folytatás, és akkor már mindenki tudta, hogy elkészül az egész trilógia. A második epizódnál Peter Greengrass vette át a stafétabotot, ami erős nyomott hagyott a szérián, lévén az első rész precízen megrendezett jelenetei után kézikamerás ámokfutás zajlott a vásznon. Sokaknál (mint nálunk a szerkesztőségben) ez problémát okozott, és mivel a harmadik rész is ezen rendező kezei közé került, kíváncsian vártuk a végeredményt. Szerencsénkre ezúttal kicsit visszafogta magát az operatőr, így, bár ismét kézikamerás jeleneteket láthatunk, ez már nem megy az élvezhetőség rovására. A cselekmény közvetlenül a második epizód végét követően veszi fel a fonalat, és egy percnyi megállás sem lesz a záró képekig. A Bourne Ultimátum minden perce feszültségben telik, s miközben zajlanak az események, még arra is marad idő, hogy újravegyük a korábban történteket. Ennek köszönhetően az sincs bajban, aki elfeledte volna az eddig történteket, sőt, megkockáztatom, az is élvezni fogja ezt a darabot, aki nem látta az előzményeket. Ismét kapunk nagy dózis akciót, fordulatokat, és egy jó adag realitást, ami tovább növeli a film renoméját. Nem túlzunk, ha azt állítjuk, hogy az ősz egyik legjobb mozidarabjával van dolgunk, amelynek egyetlen pillanatába sem tudunk belekötni. A történet kerekké válik, minden eddig homályos részlet kivilágosodik és kapunk egy nagyszerű egészet, tökéletes és rendkívül hangulatos befejezéssel. Aki tehát ez ideig is követte Jason Bourne kalandjait, annak vétek lenne kihagyni, de azoknak is ajánljuk (főleg az első két résszel együtt), akik eddig még nem merültek el a különleges titkos ügynök kalandjaiban.

Összegzés: Tökéletes zárása a trilógiának. Feszes, izgalmas és mindenre fény derül. Az idei ősz nagy slágere!

NOVEMBERI MOZIPREMIEREK

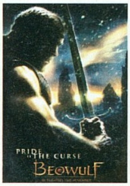
AZ INVÁZIÓ
Bemutató: 11. 15.
Sci-Fi/Thriller

ELIZABETH: AZ ARANYKOR
Bemutató: 11. 22.
Történelmi dráma

HITMAN A BÉRGYILKOS
Bemutató: 11. 22.
Akció

GYÁVÁK ÉS HŐSÖK
Bemutató: 11. 29.
Dráma

BEOWULF LEGENDÁK LOVAGJA
Bemutató: 11. 29.
Fantasy



Transformers

írta • Amber

Nem titok, hogy a szerkesztőség jónéhány tagját meggyőzte az idei nyár egyik nagy slágere, a Transformers ozi. Tény, hogy nem az év legokosabb alkotása, látványos és a srácok elmondása szerint még azodik is a képregényben megalkotott világhoz. gy szó, mint száz: élvezhető akció/sci-fi darabal van dolgunk, amely hamarosan DVD-n is elérhető lesz a nagyközönség számára. A kiadás két változatban érkezik hazánkba, s az eltérés a kiadványok között, hogy az egyik tömegforgalmazásra szánt normál kiadvány, míg a másik fémdobozos limitált. A különbség tehát csupán a kivitelben számottevő, lévén a beltartalom mindkét verzió esetében megegyezik. Az első lemezen egy rendezői audikommentár kapott helyet, míg a második korongon egy csinos kisfilm-összeállítás szórakoztatja a DVD-tulajdonosokat. Találhatunk itt szereplőválogatást, trükkelemzést, a színészek kiképzési bemutatóját, a tervek születését és még számos érdekességet, az előzetesekről és a rejtett extrákról nem is beszélve. Aki tehát szeretné, hogy a lakása/szobája néhány órára gigászi robotok csataterévé váljon, az nosza, ne hagyja ki ezt a kiadást, hiszen mind a film, mind a tartalom szempontjából jól jár vele.

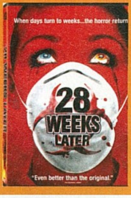
2 lemez
Rendező ▪ Michael Bay
Szereplők ▪ Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, Rachael Taylor, Tyrese Gibson, Jon Voight
DVD Start ▪ December 5.

PC GURU Index:
05.05

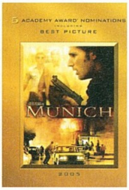
TOVÁBBI DVD MEGJELENÉSEK

FELFORGATÓKÖNYV
1 lemez
Megjelenés: 11. 06.
Dráma

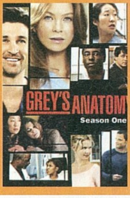
28 HÉTTEL KÉSŐBB
1 lemez
Megjenés: 11. 07.
Horror



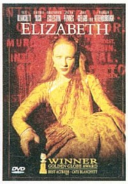
MÜNCHEN
1 lemez
Megjenelés: 11. 07.
Dráma



GRACE KLINIKA
2 lemez
Megjenés: 11. 07.
Kórházsorozat



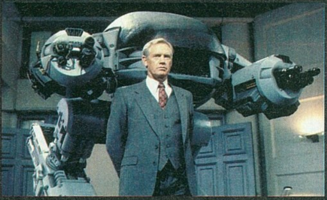
ELIZABETH
1 lemez
Megjelenés: 11. 14.
Dráma



Robotzsaru

írta • Amber

Bate javasolta, hogy ne csak sorozatok és idei sikerfilmek kerüljenek be a DVD rovatba, hanem néha vegyünk elő egy-egy klasszikus alkotást is. Ha pedig klaszszikus, akkor nem mehettem el szó nélkül a `87-es Robotzsaru mellett. Remélhetőleg a filmet nem kell ecsetelni senkinek, a súlyosan sérült rendőrből cyborggá alakuló karakter története mindenki számára ismerős kell, hogy legyen. Akció-alapművel van dolgunk, extra kiadásban, telipakolva plusz tartalmakkal. Az első lemezen vár ránk egy audiokommentár a rendező, az író és a producer közreműködésével, egy közel negyven perces werkfilm, kisfilmek a keletkezés évéből, sztoriboard bemutató és a szokásos alapanyagok mellett (képgaléria, előzetesek) még néhány kimaradt jelenet is helyet kapott. A második lemezen a rendezői változat fogad, s mellette még néhány rövidebb film, az alábbi témákban: Detroit gonosztevői, trükkök (akkor és most), a Robotzsaru legenda teremtése. S zárásként, itt is fellelhető némi rejtett extra, a kitartó DVD mágusok számára. Az új Robotzsaru tehát igen jó vétel, alacsony árfekvésben, azoknak, akik eddig még nem látták, de azoknak is, akik már sokadszor vannak túl rajta.

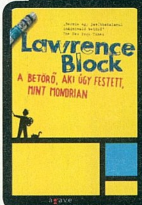


2 lemez
Rendező ▪ Michael Bay
Szereplők ▪ Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, Rachael Taylor, Tyrese Gibson, Jon Voight
DVD Start ▪ December 5.

PC GURU Index:
05.05

irta · Amber

NOVEMBERI MEGJELENÉSEK

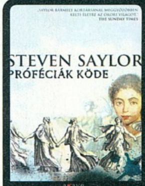


Lawrence Block

A BETÖRŐ, AKI ÚGY FESTETT, MINT MONDRIAN

Kiadó: Agave könyvek

Mindenki kedvenc betörője, Bernie Rhodenbarr ismét visszatér közénk, hogy egy újabb rejtélyes ügyben kamatoztassa nyomozói (és alapvető tolvaj) képességeit. Bár ezúttal nem követ el semmi törvénytelent, mégis részese lesz egy túszdrámának. Barátja (újabban bűntársa), Carolyn macskáját elrabolták, a váltságdíj negyedmillió. A szórakozás tehát garantált. Ismét.

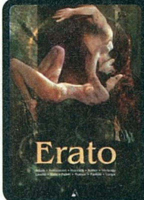


Steven Saylor

PRÓFÉCIÁK KÖDE

Kiadó: Agave könyvek

Gordianus, az ókori Róma nyomozója ismét visszatér, hogy ezúttal a fiatal jövendőmondó Cassandra gyilkosát találja meg. Steven Saylor regénye sokadik alkalommal hozza a tőle elvárható magas irodalmi színvonalat: rejtély, árulás, intrika, mindez a megszokott, hiteles ókori környezetbe ágyazva, nagyszerű leírásokkal és párbeszédekkel, egyszóval: újfent kihagyhatatlan.



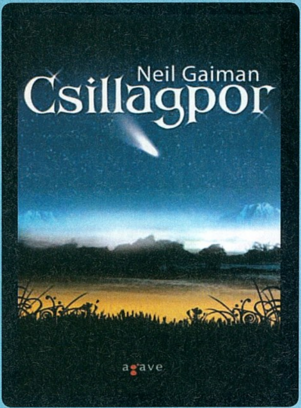
ERATO ANTOLÓGIA

Kiadó: Delta Vision

Érdekes vállalkozásra bukkantunk a Delta Vision kínálatában. Pályázati úton összegyűjtött novellák gyűjteménye akadt a kezünkbe, fantasy és science-fiction környezetbe helyezett különböző, az erotika egy-egy mozzanatát körbejáró történetek. Meglehetősen sajátos vállalkozás, de izgalmas is egyben: kifejezetten felnőtt olvasóknak!

NEIL GAIMAN

Csillagpor



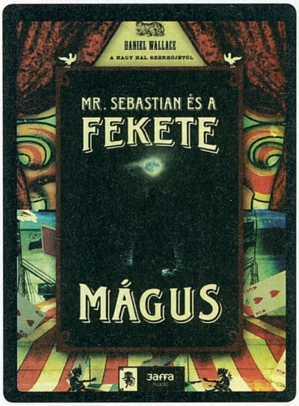
Előző számunkban már értekeztünk a kellemes meglepetésnek bizonyuló, Csillagpor című moziról, s miközben a szerkesztőség tagjai éppen rakosgatták össze az akkor aktuális számot, megérkezett a mozi alapjául szolgáló Neil Gaiman regény is. Mivel maga a film is ezen írásműnek köszönheti remek színvonalát, így semmiképp nem mehetünk el említés nélkül mellette. Persze sok újdonságot nem tehetünk hozzá a korábban elhangzottakhoz: a kötet egy fantasztikus fantasy, amely a régóta használt elemeket forgatja fel, színezi át őket egy kicsit, egy egészen bűbájos történetet kerekítve ezzel az olvasó szeme elé. A Csillagpor ugyanis nem egy hagyományos – Gyűrűk Ura-szerű – fantasy, hanem egy modern tündérmese, amely pillanatok alatt beszippantja az olvasót, néhány önfeledt órát szerezve ezzel a műfaj szerelmeseinek. Gaiman meseszövése pillanatok alatt meglágyítja az embert, csak úgy faljuk az oldalakat, s az egyetlen probléma a kötet rövidsége, hiszen mindössze kétszáztíz oldalnyi olvasnivaló kerekedik ki belőle.

Agave könyvek
PC Guru Index:
05.05

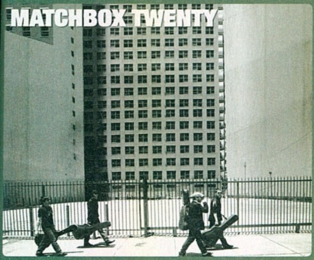
DANIEL WALLACE

Mr. Sebastian és a Fekete Mágus

Remélhetőleg a Nagy Hal című film sok olvasónknak legalább olyan élményt nyújtott, mint a szerkesztőség tagjainak. Akik hozzánk hasonlóan varázslatosnak találják a Tim Burton által életre keltett történetet, azok nyilvánvalóan kíváncsiak lesznek Daniel Wallace új regényére is, hiszen a Nagy Hal eredetileg ezen szerző tollából született. Legújabb munkája ismét a valóság és a képzelet határát súrolja, főhőse Henry Walker, aki egy vándorcirkusz fő műsorszáma: fekete mágus. Henry élete azonban nem attól lesz különleges, hogy egy cirkusz csodált attrakciója. Sorsa már gyermekkorában megpecsételődött, mikor képességeiért cserébe szövetséget kötött az ördöggel. Mindez persze még csak a jéghegy csúcsa, a Fekete Mágus ugyanis legalább olyan varázslatos és megrázó, mint amilyen a Nagy Hal volt. Végigolvasván ismét részünk lehet abban a kellemesen melankolikus érzésben, mint a Burton film láttán, csak ezúttal minden a mi képzeletünkre van bízva – ajánljuk mindenkinek, aki szereti a szövevényes, jól felépített, valódi karakterekkel megtűzdelt varázslatos történeteket.



Kiadó: Jaffa
PC Guru Index:
05.05



Matchbox 20

Exile on Mainstream

A Matchbox 20 legújabb korongja érdekes darab, hiszen félig új album, félig pedig retrospektív válogatás a régebbi sikerekből. Helyet kapott rajta ugyanis hat vadonatúj szerzemény, további tizenegy korábban már sokszor hallott szerzemény. Így az összesen tizenhét számot tartalmazó album egyszerre igyekszik megszólítani a régi és az új rajongókat. Érdekes koncepció, páran bizonyosan húzzák majd a szájukat, hogy miért nem lehetett egy teljes, minden szerzeményében új anyaggal kijönni, de mi azért így is örülünk a lemeznek, igyekszünk úgy felfogni ezt a megoldást, ami kielégít minden igényt: újat nyújt, de közben még egy válogatás is egyben. Akik nem riadnak vissza egy ilyen összeállítástól, azok bizonyosan értékelni fogják az Exile on Mainstreamet, akik pedig nem, azok dilemmázhatnak, hogy vajon érdemes-e várniuk egy teljesen új albumra, vagy beérik a félmegoldással. A döntés az övék, mi addig is örülünk az újnak és nosztalgiázunk a régiekkel.

PC Guru Index:
04. 05

R.E.M. Live

Az R.E.M. megközelítőleg két éve hallatott magáról utoljára, akkor jelent meg ugyanis legutóbbi albumuk, az Around The Sun, arról nem is beszélve, hogy Budapestet is meglátogatták és egy felejthetetlen koncertet adtak a hálás közönségnek. Sajnos ezúttal még nem számolhatok be új stúdióalbumról, csupán az említett turné dublini állomásának koncertfelvétele érkezett meg a boltok polcaira. Aki esetleg annak idején kihagyta a legutolsó albumot, annak tökéletes választás lehet ez az összeállítás, egyrészt, mert a lemez legjobb számai is helyet kaptak ezen a duplalemezes válogatáson, másrészt a korongok mellé egy DVD is jár, szóval ha ár/érték arányban vizsgálom a kiadványt, akkor mindenképpen ideális vétel. A nagy R.E.M. rajongók számára maga a koncert lehet kuriózum, egyéb nem nagyon csigázhatja őket, hiszen semmi olyan nem kapott helyet a lemezen, amit korábban ne hallhattak volna, s az is bizonyos, hogy nem ez az első R.E.M. koncertfelvétel, így ez sem dob sokat a lemezen az ő szemszögükből. Ezt a lemeztriót tehát főleg azoknak tudjuk ajánlani, akik még nem táraztak be a csapat albumaiból, nekik tökéletes összeállítás, a legnagyobb slágerekkel, továbbá az aktuális R.E.M. dalokkal. A többiek csak akkor közeledjenek, ha nekik minden, de minden kell...

PC Guru Index:
04. 05

TOVÁBBI AUDIO CD/DVD MEGJELENÉSEK

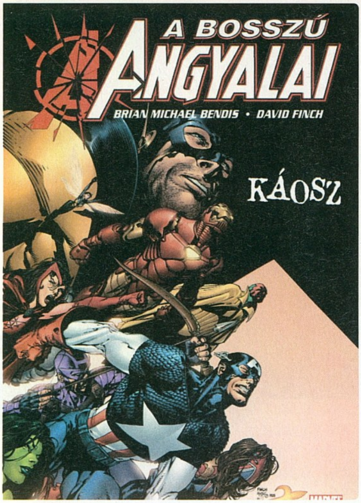
CRAIG DAVID
TRUST ME
1 lemez
Pop
Megjelenés: 11.12.

BILLY TALENT
666
1 lemez
Rock
Megjelenés: 11.26.

SEAL
SYSTEM
1 lemez
Pop
Megjelenés: 11.12.

BRAVISSIMO
2007
2 lemez
Válogatás
Megjelenés: 10.26.

LED ZEPPELIN
MOTHERSHIP
2 lemez + DVD
Rock
Megjelenés: 11.12.



BRIAN MICHAEL BENDIS, DAVID FINCH írta · Amber

A Bosszú Angyalai Káosz

A szép emlékű Marvel Extra után ismét egy kiadvány, amely a középpontba helyezi a Bosszú Angyalai nevű szuperhős-formációt. Érdekes adalék, hogy az első ilyen kiadvány egyben az utolsó is, hiszen éppen a csapat feloszlásának történetét követhetjük végig. Mielőtt megkérdőjeleznénk az egész értelmét, fontos hozzáfűzni, hogy minden vég egy új kezdet is egyben: nincs ez másképp ezúttal sem. A Káosz ugyanis egy másik kiadvány, az Új Bosszú Angyalai előfutára – de ne szaladjunk ennyire előre, maradjunk hazai vizeken kezdésnek. A 132 oldalas kiadvány egy teljes történetet mesél el, eleje és vége van, kerek egész, s bizony egy korszak lezárása is egyben, az eredeti Bosszú Angyalainak drámai feloszlása. Azok számára is könnyedén élvezhető, akik eddig egy képkockányi Angyalokat sem olvasott, és az is biztos, hogy kedvet hoz a már említett folytatáshoz. A kiadvány szerencsére nem csak a képregényt, hanem néhány információs oldalt és egy visszapillantást is tartalmaz, így pótolva az ember kobakjában esetleg feltűnő képregényes lyukakat. Kiváló minőség kívül és belül egyaránt, egy remélhetőleg hosszú és sikeres széria első darabja, mindenképpen érdemes a képregényes figyelemre.

Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:
05.05

CHRIS CLAREMONT, FRANK MILLER

Rozsomák Adósság és becsület

Október közepén egy másik legendás képregény is megérte a hazai kiadást, méghozzá a méltán híres X-Men író, Chris Claremont és Frank Miller közös munkája, az Adósság és Becsület, ami Rozsomák első, önálló képregényben megjelent kalandját meséli el nekünk. Akik a kilencvenes évek elején nyomon követték a hazai X-Men szériát, azok örülni fognak, hiszen ez a történet éppen az itthon megjelent első szám előzményeit meséli el. Kora miatt kicsit furcsa lehet a harmadik évezred rajzaihoz szokott szemnek, hiszen egy, a nyolcvanas években megjelent képregényről van szó – ami talán egyszerűnek tetszik napjaink részletes, festményszerű megoldásaihoz képest. De ettől persze még nem lesz rossz, sőt történetét tekintve rengeteg mai képregényt túlszárnyal ez az alkotás. Persze akcióban sem lesz hiány, így nyugodtan állíthatjuk, hogy a kötet minden igényt kielégít – lévén előismeret nélkül is leköt, szórakoztat. Uccu neki.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

írta · Amber

Condottiere
Harc Itáliáért

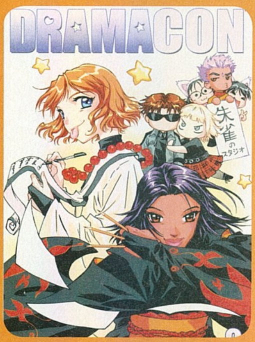
Kiadja: Deltavison
PC GURU Index:
04.05

A Condottiere egy méreteiben nem túl számottevő, de abszolút élvezhető társasjáték, valahol félúton a rizikó és a fantasy kártyajátékok között. A körítés a középkori Itáliába vezet minket, meglehetősen várzivataros időszakba, mikor is a címadó Condottiere-k (az egyes városállamok renegát zsoldosparancsnokai, akik uraik béklyóitól megszabadulva igyekeztek saját kis uradalmat kialakítani) harcolnak Itália nagyobb városainak fennhatóságáért.

A játék kettő-hat játékos számára nyújthat korrekt kikapcsolódást. Feladatunk természetesen, hogy a rendelkezésünkre álló kis játéktáblán található olasz csizma tizenhét régiójából minél többet a magunkénak tudhassunk a party végére. A játék kezdetén mindenki kap tíz darab lapot a rendelkezésre álló száztíz kártyából, majd a legfiatalabb játékos a Condottiere fekete bábuját az első ütközet helyszínére helyezi – s ezzel meg is kezdődik az első csata. A terület kijelölését követően a többi játékos két dolgot tehet: vagy kijátszik egy kártyát (s ezzel felveszi

SVETLANA CHMAKOVA

Dramacon Második rész



Alig néhány hónapja, hogy a Mangattack Kiadó jó pár keleti jellegű alkotással árasztotta el a hazai képregénypiacot. A felhozatalban akadtak jó és kevésbé jó munkák, a tél közeledtével pedig lehetőségünk nyílik szemügyre venni a folytatásokat, hiszen minden kötetből megérkezett a második rész. E havi számunkban a kínálat legjobb darabját, a Dramacon kettes kötetét vesszük górcső alá. Már az első rész is kifejezetten szórakoztatónak bizonyult, a srácok (Grath és Bate) is élvezték, pedig alapvetően romantikus vonulatról van szó. A helyszín ezúttal is egy fesztivál, ahová egy év elteltével térnek vissza a szereplők. Christie új rajzolóval érkezik és szembesülnie kell a ténnyel, hogy a korábban megismert és megkedvelt Matt új barátnővel jelenik meg az Animeconon. Miközben rajzolójának, Betthany-nak állást ajánlanak, ő az érzelmeivel küzd és a háta közepére kívánja az egész találkozást. A Dramacon az első részhez hasonlóan ismét hódít: humorával, aktualitásával, ütős poénjaival és egyszerű, de mégis nagyszerű történetével. Ajánljuk mindenkinek, és igen, a fiúk is nyugodtan a kezükbe vehetik...

Kiadó: Mangattack
PC GURU Index:
05.05

a küzdelmet), vagy passzol. A kezünkben lévő kártyák egyrészt lehetnek zsoldoskártyák, illetve különleges lapok. Előbbiek 1-10-ig terjedő értéket képviselnek és a konkrét haderőnket jelölik. A kijátszott lapok jelentik egy adott játékos csatarendjét és természetesen a legerősebb csatarendű játékos nyeri az adott kört.

A zsoldoskártyák száma az osztás szerencséjétől függ, ám a játék kimenetelét taktikusan befolyásolhatjuk a különleges lapokkal (tél, tavasz, püspök, kurtizán, dobos, hősnő, madárijesztő, megadás), amelyek pozitívan képesek befolyásolni a saját csatarendünket, esetleg negatív eredménnyel lehetnek az ellenfél haderejére. A tél kártya például üti a kijátszott tavasz kártyákat és minden zsoldos erejét egyre csökkenti (a kártya használójának csapatára is vonatkozik). A dobos kártya például növeli a kijátszó játékos hadrendjének erejét, sőt, tél kártya érvényessége esetén 2-re módosítja a zsoldosok erejét. A különleges lapok mindegyikének megvan a maga tulajdonsága, amit ügyesen használva akár a nagyobb haderővel rendelkező játékosok felett is győzedelmeskedhetünk. Négy-hat játékos esetén a party akkor ér véget, ha valamelyik játékos már öt régiót vagy három szomszédos területet birtokol a játéktéren, ugyanez kettő vagy három játékosnál hat régió vagy négy szomszédos terület esetén következik be.

A játék nagy előnye, hogy egész kis helyen elfér, könnyen hordozható és taktikus kialakításának hála sokáig változatos játékot képes nyújtani a táblás/kártyás játékok szerelmeseinek.

GEARS OF WAR

A Gears of Warról minden Xbox 360 tulaj legendákat zengett: a gyönyörű, izgalmas és ritmikus akciójátékot jövő hónapban pedig végre megkapjuk a számítógépeinkre is. A PC-s változat új játékmódot, extra többjátékos térképeket és öt, eddig soha nem látott felvonást tartalmaz majd a konzolos kistestvérhez képest, amelyeken többek között megküzdhetünk a gigantikus Brumakkal is. Ha pedig mindez nem volna elég, a program még egy dologban úttörőnek számít: ez lesz az első olyan cím, amellyel kéz a kézben játszhatnak az xboxosok és a PC-sek, az első lehetőség, hogy vélt, vagy valós sérelmeinket megtorolhassuk konzolos felebarátainkon.

ASSASSIN'S CREED

Nem csak azért vártuk hosszú évek óta türelmetlenül az Assasin's Creedet, mert szerelmesek vagyunk Jade Raymond istennőbe – ez csak az egyik ok volt. A keresztes háborúk idejében játszódó tömegmészárolós akcióprogramot az eddig csalódást nem okozó Ubisoft Montreal készíti, főhőse pedig a mostani divatnak hódolva nem éppen pozitív figura: Altair ugyan is egyike a hashshashinoknak, akik fanatikus szektájáról számtalan legenda szól a mai napig. A professzionális gyilkosok nem kifejezetten a csendes eliminálás hívei voltak – minél több volt a szemtanú, annál nagyobb hősnek számított az illető...

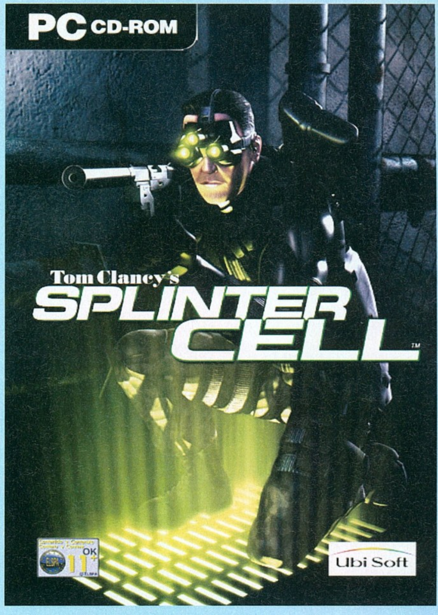
TABULA RASA

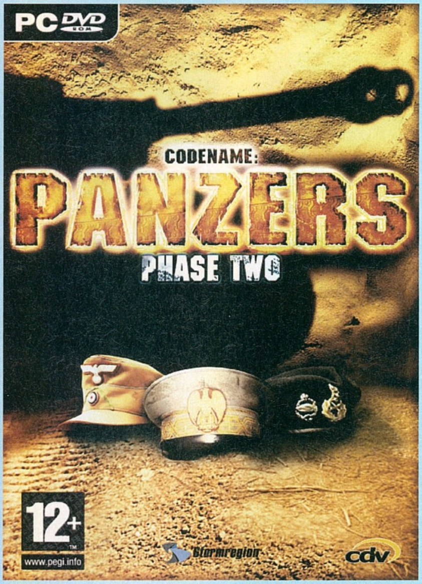
Richard Garriott, a MMORPG műfaj megteremtője sok-sokévnyi hallgatás után visszatér, hogy ismételten bebizonyítsa a világnak: kreativitása nem ismer határokat. A Tabula Rasa ötvözi a klasszikus, internetes szerepjátékokat az akcióprogramok adrenalin dús élvezetével, miközben egy igen egyedi világot használ fel arra, hogy elvarázsolja a felhasználókat. Izgalmas küldetésrendszer, lélegzetelállító PVP, és lebilincselő kalandok ígéretét kaptuk meg eddig Lord Britishtől, jövő hónapban pedig végre kiderül, vajon képes lesz-e akkora forradalomra, mint annak idején, az Ultima Online-nal?

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: SZAVAZZ!

Az Activision körüli mizéria után (az intróban már megírtuk, hogy a lap leadásának pillanatában kijelentették, hogy nem küldik el a Doomot) úgy döntöttünk, hogy a karácsonyi játék kiválasztását rátok bízzuk. A három lehetséges program a Splinter Cell, a Rush for Berlin illetve a Panzers Phase 2. Kérünk benneteket, hogy a www.pcguru.hu címen értékeljétek a programokat és döntsétek el Ti, hogy mivel szeretnétek játszani karácsonykor! Természetesen mind a Panzers második része mind pedig a Rush for Berlin magyar felirattal, illetve szinkronnal lett ellátva, így azok számára is kellemes kikapcsolódást nyújt, akik esetleg nem beszélnek angolul.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. DECEMBER 14-ÉN JELENIK MEG!





RUSH FOR BERLIN

A Stormregion legújabb stratégiai játéka elképesztően látványos képi világgal, nagyszerű magyar nyelvű szinkronnal és felirattal. Az egyjátékos mód mellett a kiváló többszereplős játékmódokban is megmérkőzhetünk!

SPLINTER CELL

Sam Fishert azt hiszem nem kell bemutatnunk egyetlen olvasónknak sem. A taktikai elemekkel felvértezett akciójáték megjelenésekor mind a szakmát, mind pedig a játékosokat lenyűgözte!

PANZERS 2

Minden idők legsikeresebb magyar készítésű valós idejű stratégiai játékának folytatása beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Még szebb grafika, még több lehetőség, még kiegyensúlyozottabb játékmenet! Persze mindez teljesen magyar nyelven!

SZAVAZZ A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKÁRA!

PCG Live! Videotesztek: Crysis / Call of Duty 4 / Unreal Tournament 3 / Hellgate: London / Clive Barker's Jericho / Pro Evolution Soccer 2008 / Frontlines szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Játékdemók: Unreal Tournament 3

Háttérképek: Dark Sector (2db) / Mass Effect (3db) / NFS: Pro Street (2db) / LotR Online: Shadow of Angmar / Sega Rally (2db) / Gears of War (4db) / Jericho (4db) / The Witcher / Timeshift (4db)

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.4.5 / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.6 és VirtualDub 1.7.6 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.5 / CDRWin 4.0 f-a / AMD - Ati Catalyst 7.10 - WinXP / nVidia Forceware 163.71 - WinXP / DX9.0c - 2007 augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / ACDSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIt / CDEX 1.51 / Winamp 5.5 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.81 / Yahoo Messenger 8.1 / Everest / Fraps 2.9.2 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

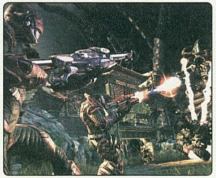
Shareware játékok: Steam / Monster Mega Mayhem / Demonstar Classic / Exocubes / Forgotten Riddles The Mayan Princess / Jewel Craft / Pirateville / Steam Brigade / Supercow / Turbo Gems

Mozi előzetesek: I am Legend / Jumper / Rambo 4 / Sweeney Todd / We Own the Night

Extrák: Pro Evolution Soccer 2008 javítócsomag / Cheatland 3140 / Végigjátszások / BMW M3 Challange (teljes játék) / Sam&Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die! (teljes játék)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-

UT3
DEMO



CALL OF DUTY 4
VIDEÓTESZT

CRYSIS
VIDEÓTESZT

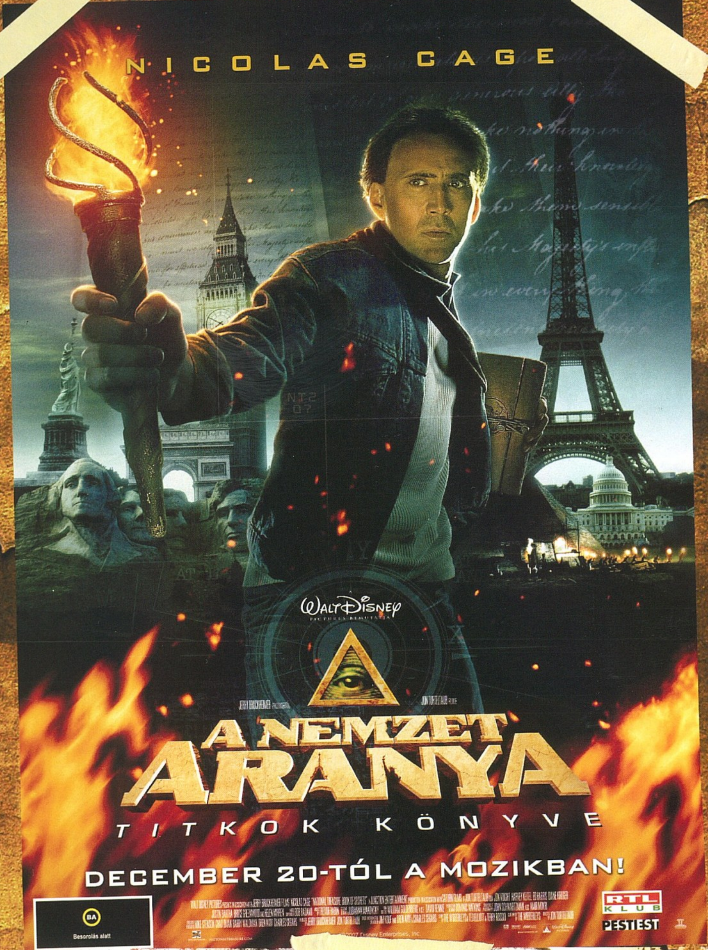
DVD ROM

2 Teljes játék

CREATURE CONFLICT THE CLAN WARS

EL MATADOR

13



GURU MOZI MOZIGURUKNAK

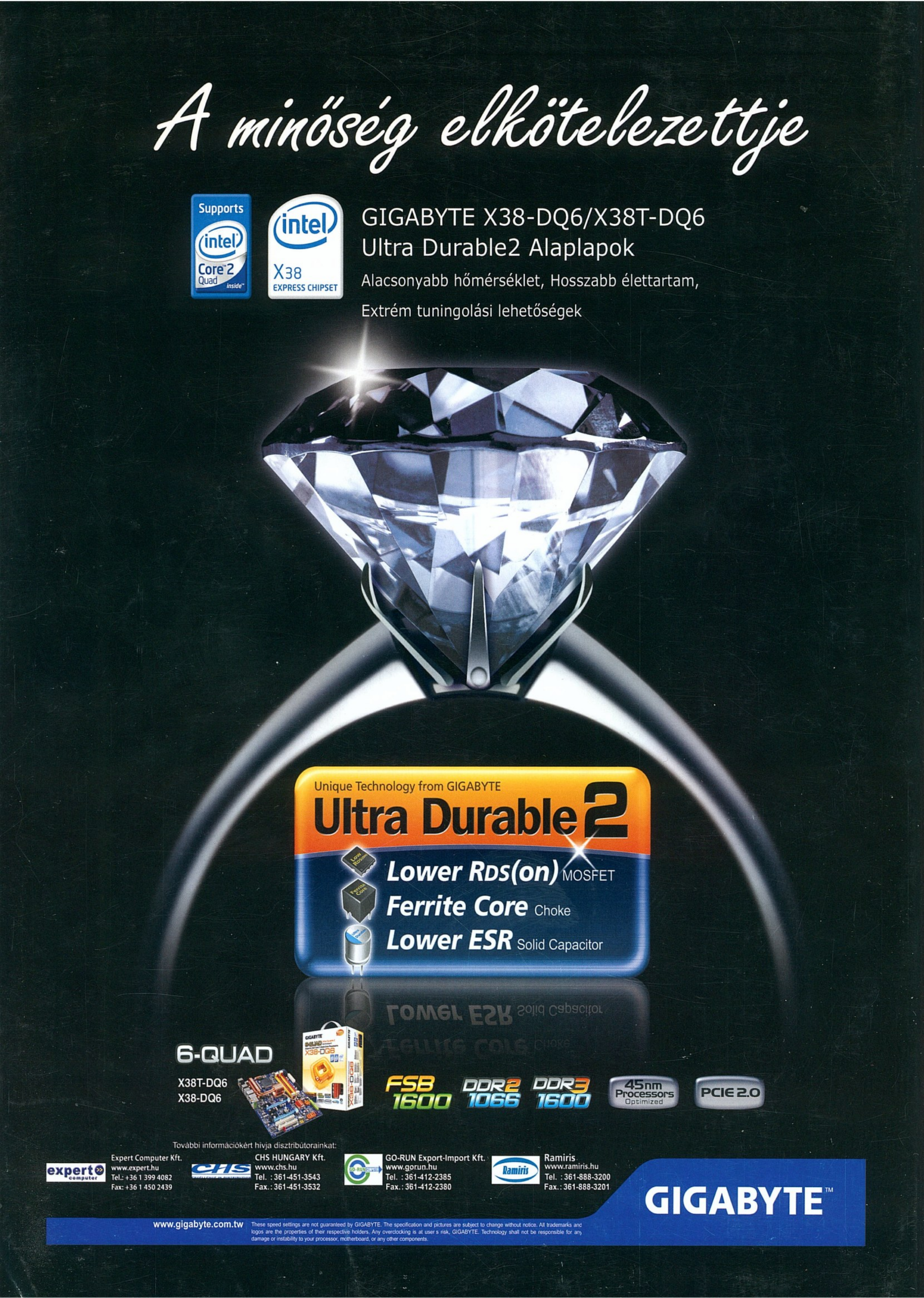
Premier előtti filmvetítés a *PC GURU* olvasóinak!
Jelentkezz Te is!

Jelentkezz 2007. december 10-ig a www.pcguru.hu/mozi címen, és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét.
A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárába vehetitek át a PC GURU munkatársaitól. A nyerteseket emailben értesítjük.

A soroslás időpontja 2007.december 11.

Időpont: december 18. 19.00 óra

Helyszín: Palace Óbuda 4-es terem



A minőség elkötelezettje
Supports intel Core 2 Quad inside
intel X38 EXPRESS CHIPSET
GIGABYTE X38-DQ6/X38T-DQ6
Ultra Durable2 Alaplapok
Alacsonyabb hőmérséklet, Hosszabb élettartam,
Extrém tuningolási lehetőségek
Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
Lower RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
Lower ESR Solid Capacitor
6-QUAD
X38T-DQ6
X38-DQ6
FSB 1600
DDR2 1066
DDR3 1600
45nm Processors Optimized
PCIE 2.0
További információkért hívja disztribútorainkat:
Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: +36 1 399 4082
Fax: +36 1 450 2439
CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel. : 361-451-3543
Fax.: 361-451-3532
GO-RUN Export-Import Kft.
www.gorun.hu
Tel. : 361-412-2385
Fax.: 361-412-2380
Ramiris
www.ramiris.hu
Tel. : 361-888-3200
Fax.: 361-888-3201
GIGABYTE™
www.gigabyte.com.tw
These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user s risk, GIGABYTE. Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.